

2x CD-ROM

PEŁNA WERSJA **ETHERLORDS** PL
+ DEMO, PRZYDATNE PROGRAMY, PATCHE, TAPETY I INNE ATRAKCJE

CLICK!



7.40 zł
(W TYM 7% VAT)

GRY ▶ PRO

INTERNET ▶ SPRZĘT

NR 1/2003

nr indeksu
351555



17 grudnia '02

Przed premierą:

str.8 **Przeboje
roku 2003**

W centrum uwagi:

str.22 **Syberia**

str.30 **Age of Mythology**

str.26 **The Fellowship
of the Ring**

Na warsztacie:

str.62 **Składamy PC**

str.66 **Odtwarzacze MP3**



Hegemonia



The Two Towers (GBA)



HP i Komnata Tajemnic



Iron Storm

TRZY WIELKIE GRY RPG.

Już w sprzedaży!

ICEWIND DALE II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę
napisać jedno: jest bardzo dobra!

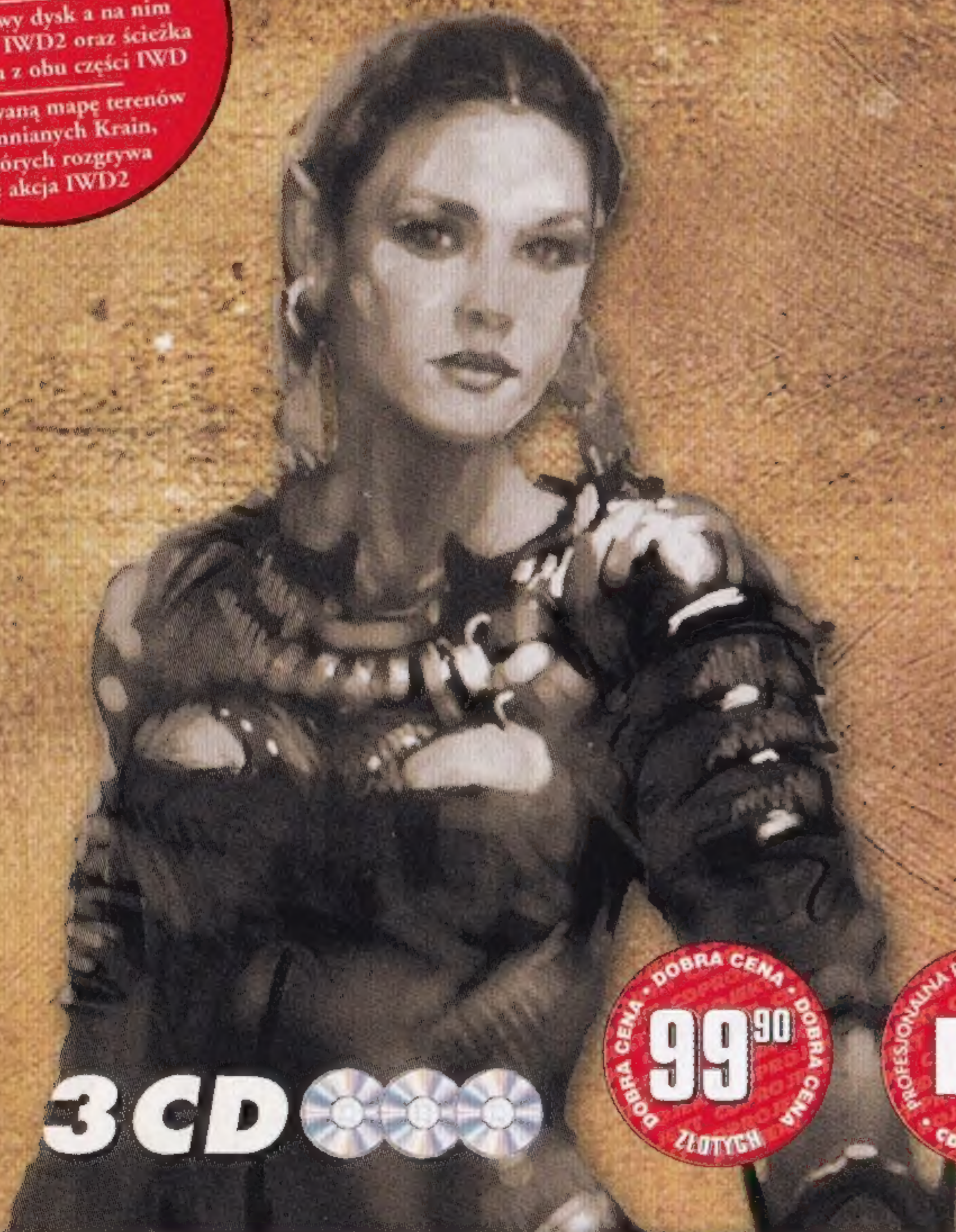
CD Action

„Icwind Dale II” jest taką grą, o której już
przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie

www.gry-online.com.pl

Wyjątkowa
polska wersja zawiera
dodatki dostępne w innych
krajach tylko w Edycji
Kolekcjonerskiej:

- Bonusowy dysk z na nim
dodatki do IWD2 oraz ścieżka
dźwiękowa z obu części IWD
- Drukowaną mapę terenów
Zapomnianych Krain,
na których rozgrywa
się akcja IWD2



3 CD

99⁹⁰
ZŁOTYCH

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
CD PROJEKT

Już w sprzedaży!

NEVERWINTER NIGHTS

„Mamy przełom, proszę Państwa,
prawdziwy przełom. Czegoś takiego jeszcze
najzwyczajniej w świecie nie było!”

CD Action

Najwyższa możliwa ocena 10/10

Wyjątkowa
polska wersja
Neverwinter Nights zawiera:

- grę Neverwinter Nights
w polskiej wersji na 3 CD
- bonusową płytę z mnóstwem
dodatków i modów do NWN PL
- kartę pomocy podręcznej
- wyczerpującą instrukcję
do gry



4 CD

129⁹⁰
ZŁOTYCH

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
CD PROJEKT



Icwind Dale II



Icwind Dale II



Neverwinter Nights



Neverwinter Nights

Podziwiał ręcznie wykonaną
i dopracowaną w najmniejszych detalach
grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons
& Dragons. To między innymi wiele nowych atry-
butów postaci wpływających na rozgrywkę.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry
muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał
udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną
trójwymiarową grafikę
i znakomite efekty świetlne!



Advanced
Dungeons & Dragons

BiOWARE
INFINITY ENGINE



BiOWARE
CORP



ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, Infinity Engine, jest zastrzeżony w latach 1998-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, D&D, znak Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast i znak Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami firmi Wizards of the Coast, Inc., firmy będącej częścią Hasbro, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji BioWare Infinity Engine oraz znak BioWare są zastrzeżonymi znakami należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine, jest zastrzeżony w latach 1997-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Aurora Engine, oraz znak BioWare są znakami handlowymi należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, znak Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D, oraz znak Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Infogrames Entertainment, S.A. na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone.

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

Już w sprzedaży!

The Elder Scrolls III MORROWIND

Morrowind jest grą RPG, która wyznaczają nową jakość w tym gatunku. Rewelacyjna grafika godna najlepszych gier akcji, znakomite animacje oraz muzyka budująca niesamowitą atmosferę, to jedynie część atrakcji! Morrowind to przede wszystkim niezwykle rozbudowana fabuła (ponad 5000 stron maszynopisu!) wyróżniająca tę grę spośród innych erpegów.

- Kontynuacja niezwykle popularnych wśród miłośników RPG, wcześniejszych części gry - Elder Scrolls: Daggerfall oraz Elder Scrolls: Arena.
- Wielowątkowa i bogata fabuła pozwalająca na niespotykaną dowolność prowadzenia rozgrywki.
- Setki lokacji do zbadania (m.in. lasy, podziemia, wioski, miasta) oraz wiele zadań zapewnią znakomitą, wielogodzinną rozrywkę.
- Twoje postępowanie wpływa bezpośrednio na rozwój fabuły oraz zachowanie innych postaci wobec Ciebie.
- Edytor gry, pozwalający na tworzenie nowych lokacji, rodzajów broni, przedmiotów oraz postaci.
- Dopracowana w najdrobniejszych detalach grafika z efektami pogodowymi oraz cyklem dzień/noc. Jedna z najlepszych animacji postaci i potworów w grach komputerowych.
- Unikalny system magii, dzięki któremu wraz ze zdobywaniem doświadczenia możesz tworzyć własne, potężne zaklęcia.
- Konfigurowalny interfejs użytkownika, pozwalający na ukrywanie, zmianę rozmiaru oraz manipulowanie oknami informacyjnymi za pomocą myszki.
- Polska „kinowa” wersja językowa opracowana przez CD Projekt.

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE
PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH



2CD



Spotykaj setki postaci, z których każda ma inną osobowość i swoją własną historię.

Podziwiaj piękno niezwykle realistycznie odtworzonych krajobrazów.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

I znów minął rok...

Witamy was w świątecznym nastroju – nareszcie nadszedł koniec roku, czas odpoczynku, prezentów i wigilijnych spotkań z rodziną oraz bliskimi. Koniec roku to także okres podsumowań... Mijające dwanaście miesięcy upłynęło nam niezwykle pracowicie, jednak warto było starać się – mimo trudnej sytuacji na rynku prasowym CLICK! trzymać się bardzo dobrze, podobnie jak wydania specjalne: FANTASY oraz KONSOLE. Mamy wiernych czytelników (i przeciwników), czyli wszystko jest tak, jak powinno. Stare przysłowie mówi, że nigdy nie jest tak dobrze, żeby nie mogło być lepiej – my też tak uważamy. Możemy obiecać wam, że w przyszłym roku postaramy się robić dla was jeszcze lepsze pismo. Zawsze też czekamy na wasze uwagi i sugestie, gdyż nikt nie jest nieomylny i nikt tak naprawdę nie ma gotowej recepty na gazetę o grach, zaspokajającą wszystkie oczekiwania...

Wracając jeszcze na chwilę do tego numeru, pragniemy polecić wam kilka szczególnie ciekawych artykułów. Nasi autorzy postanowili sprawdzić, jakie gry mają szansę stać się przebojami nadchodzącego roku – czy ich przewidywania się sprawdzą? Poza tym zachęcamy do zapoznania się z recenzjami gier AGE OF MYTHOLOGY, THE FELLOWSHIP OF THE RING, HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC oraz IRON STORM, SYBERIA i HEGEMONIA. To oczywiście nie wszystko... Zresztą sami zobaczcie, co kryje się w numerze. Mamy nadzieję, że spodoba się wam też nasza niespodzianka – pełna, dwupłytkowa wersja ETHERLORDS i demo WARCRAFTA III.

Wesołych Świąt Bożego Narodzenia oraz Szczęśliwego Nowego Roku...i mnóstwa nowych, ciekawych gier w A.D. 2003 życzy wam redakcja CLICK!

JAK OCENIAMY GRY?

Tom Przekręt

Ocena

2

Axon / Trupsoft

<http://www.niemastrony.com>

Wersja PL

Ekonomiczna

PC

Multiplayer

Cena: 79 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 1.2 GHz, 256 MB

RAM, akcelerator 3D

DC

XBox

5+ Grafika

2- Dźwięk

1- Frajda

Tom Przekręt wraca znowu do akcji, tym razem szukając zaginionych czasów

Cudowna grafika kryje kompletny brak pomysłu, bardzo naciągana historia

Tej gry nie polecamy nikomu. Jest przeraźliwie nudna, zaczyna się w najmniej oczekiwanych momentach i ma zbyt duże wymagania...

Ocena gry, oceny składowe

Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... 1! Jeśli zamiast oceny jest znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i jej nie oceniliśmy.

Wersja PL, Multiplayer, Platforma

Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to, że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerwone kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

EXTRA

- 5 Co na CD?
- 6 Lista przebojów TOP-13
- 76 Dragon Ball i Pokemony
- 86 Komiks

ZAPOWIEDZI

- 10 Przeboje 2003 – co szykują producenci gier?

TEST

- 16 Age of Mythology
- 20 The Fellowship of the Ring
- 24 Syberia
- 26 Harry Potter i Komnata Tajemnic
- 28 Suma Wszystkich Strachów
- 30 Iron Storm
- 32 Modi i Nanna: Sprytne Smyki
- 32 Industry Giant 2
- 34 Hegemonia



Harry Potter i Komnata... s.26



Iron Storm s.30

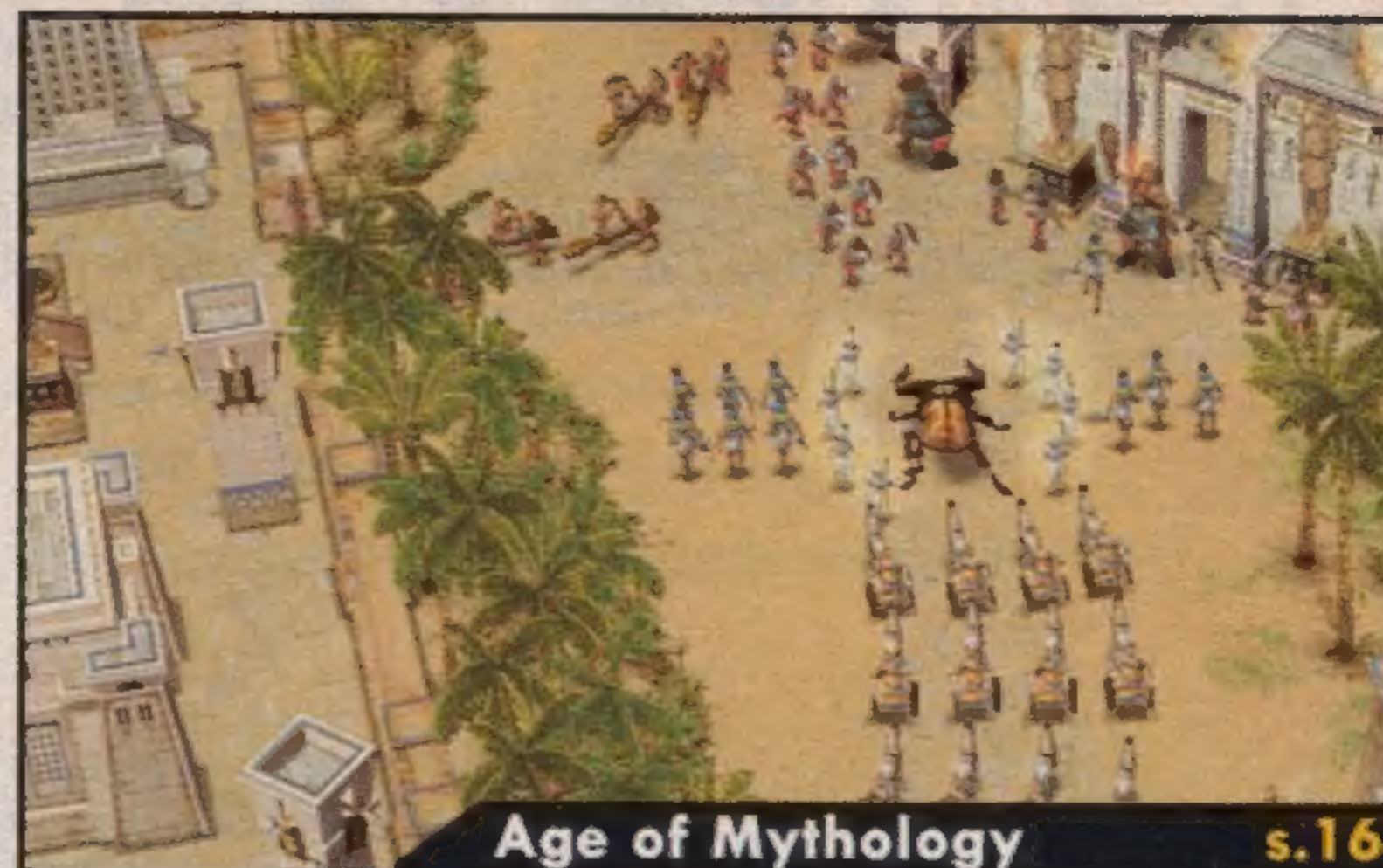
- 36 Gladiators
- 38 Beam Breakers
- 40 Hooligans
- 42 Prisoner of War
- 44 Taxi Challenge
- 44 Auryn Quest
- 45 HoMM 4: The Gathering Storm
- 46 Software Tycoon
- 46 Scooter Pro
- 48 LotR: The Two Towers
- 49 Yoshi's Island
- 49 The Gremlins

PORADNIKI

- 51 Kody PC & PS2
- 52 Poradnik: Neverwinter Nights cz. 2
- 58 Poradnik: Mafia cz. 3 (ost.)

SPRZĘT

- 62 Komputer pod choinkę
- 66 Odtwarzacze MP3



Age of Mythology s.16



Syberia s.24

PROGRAMY

- 70 Darmowe oprogramowanie

INTERNET

- 72 Najciekawsze strony WWW

CO NOWEGO?

- 78 Nowości ze świata

KINO

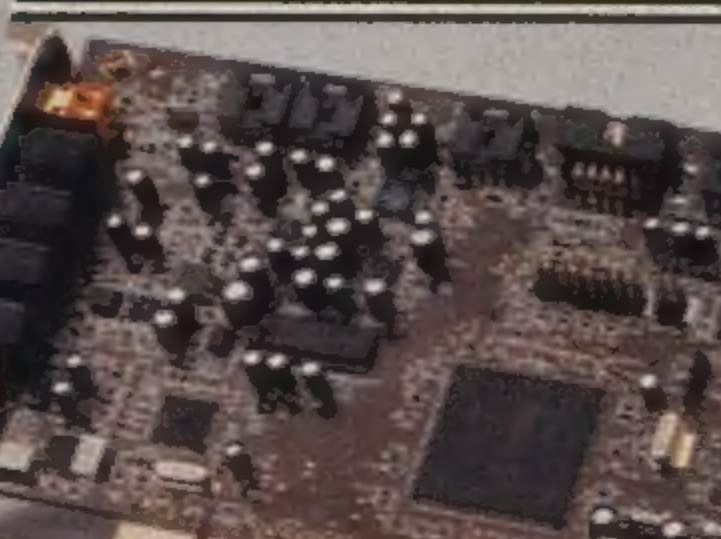
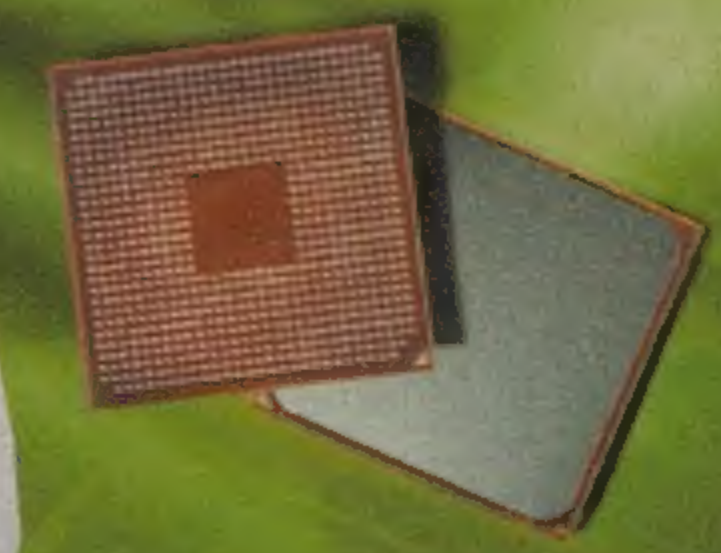
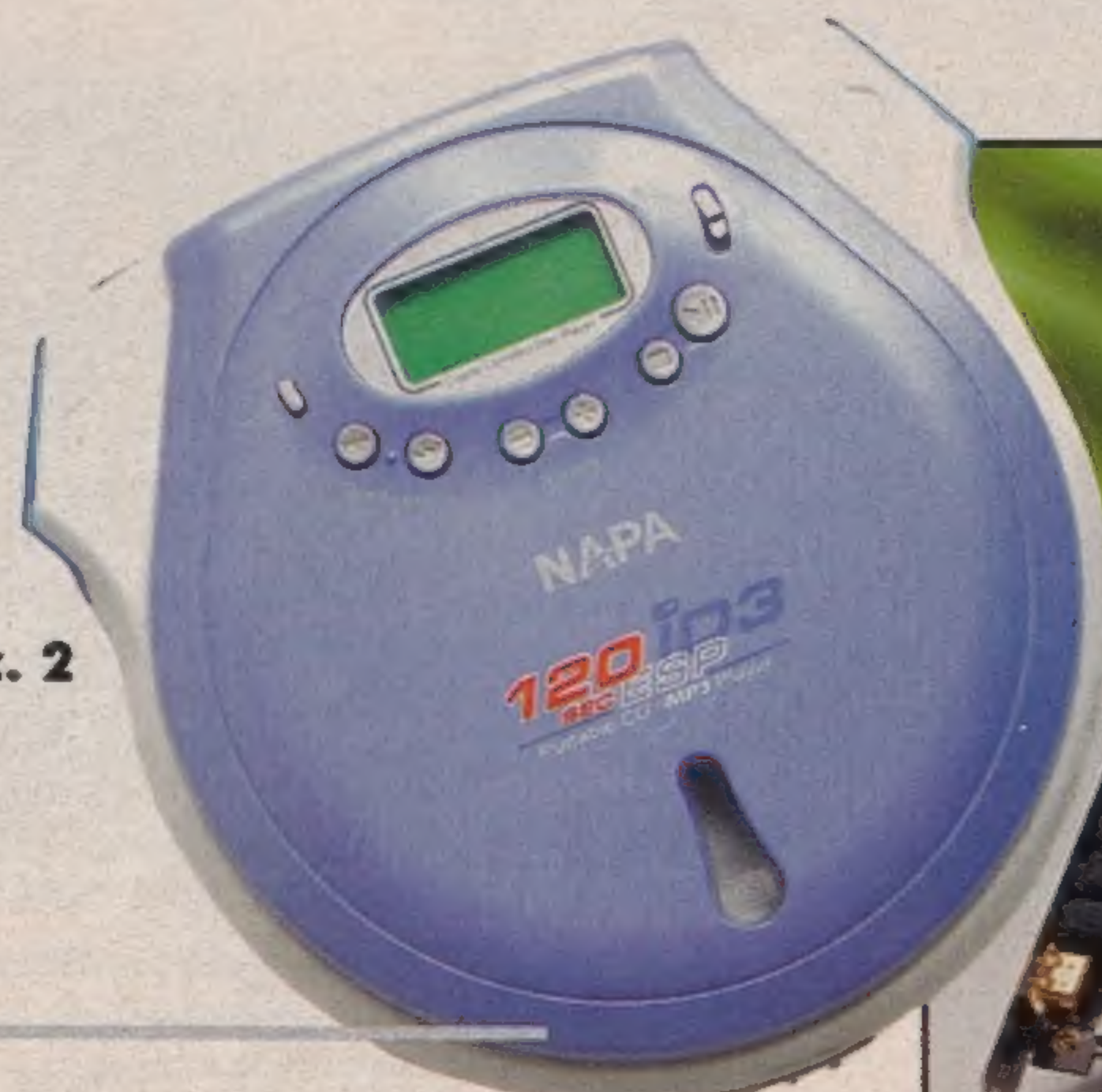
- 74 Harry Potter i Komnata Tajemnic

LISTY & KONKURSY

- 82 Freestyle
- 8 Konkurs Świąteczny CD Projekt
- 23 Konkurs Play-It!
- 84 Konkurs Świąteczny CLICK!



Hegemonia s.34



Komputer pod choinkę s.62

NASTĘPNY NUMER JUŻ 14 STYCZNIA

ETHERLORDS



Jeśli myślałeś, że Heroes Of Might & Magic 4 to wszystko, na co stać zachodnich programistów, nie myliłeś się... Tyle, że są jeszcze programiści ze Wschodu

Autorzy EVIL ISLANDS zapraszają cię w podróż do odległej krainy Władców Eteru. Nie spodziewaj się jednak wygodnego leżaczka i słońca grzejącego twój biały brzusek. Lada moment zostaniesz zmuszony do udziału w krwawej wojnie, toczącej się pomiędzy czterema królestwami. Ten, kto ją wygra, zostanie Białym Lordem...

Wielką zaletą ETHERLORDS jest to, że autorzy gry pokusili się o odejście od schematów stworzonych przez serię HEROES OF MIGHT & MAGIC. Zaproponowali graczom ładną, w pełni trójwymiarową grafikę, działającą sprawnie nawet na nieco starszych komputerach. Spore wrażenie robi też oryginalny świat programu oraz elementy gry karcianej, przypominającej stare, dobre MAGIC: THE GATHERING. Ponad 300 zaklęć magicznych, 64 bohaterów, wreszcie 120 potworów dopełni całości. ETHERLORDS to tytuł, który można polecić każdemu miłośnikowi strategii fantasy.



PORADY

1. Zamek jest najważniejszym budynkiem w grze. Jeśli go stracisz, scenariusz kończy się klęską.
2. Złota zasada generała Tuck Tycka: jeden bohater walczy i inwestuje w czary, reszta poszukuje zasobów i kopalni.
3. Jak złożyć dobrą talię? Zrezygnować z chaosu, nadać jej określony charakter, np. destrukcyjny. To naprawdę działa!

USZKODZONE PŁYTY?

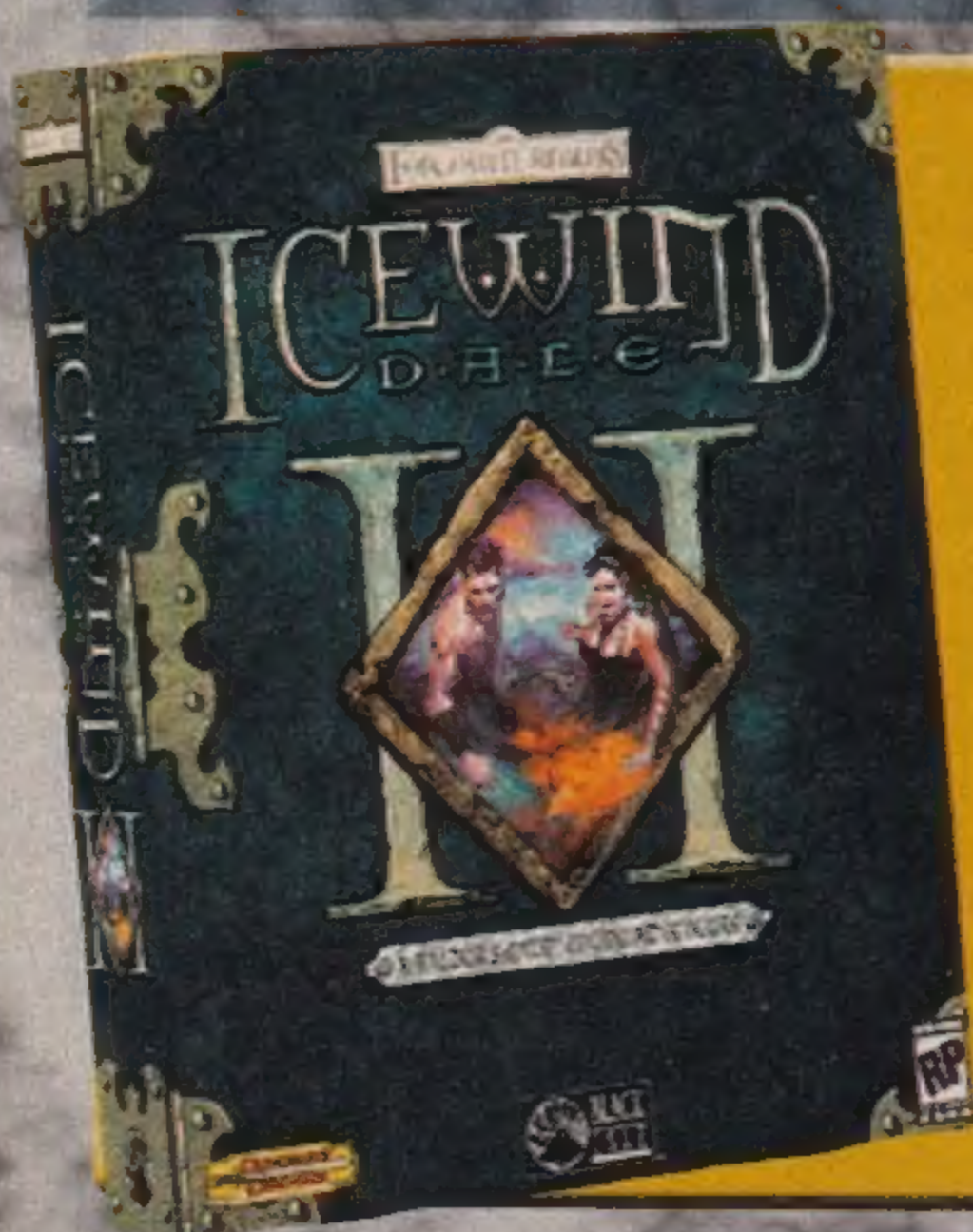
Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

GŁOSUJ SMS'em

Oto lista gier, które nie zmieściły się w TOP-13, lecz na które możesz głosować, by tak się stało. Używaj numerków, które podano w czerwonych koleczkach. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer 7164, a w miejscach, w które normalnie powinieś wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. LPCL.HELHEROES

Dungeon Siege – PC	021
Medieval Total War – PC	031
Final Fantasy X – PS2	023
Morrowind – PC, Xbox	034
Tekken 4 – PS2	041
Twierdza – PC	042
Return To Castle Wolfenstein – PC	006
Virtua Fighter 4 – PS2	010
Icewind Dale II – PC	029
Serious Sam: The Second Encounter – PC	038
Dead or Alive 3 – Xbox	017
Gorasul: Dziedzictwo Smoka – PC	025
Gothic – PC	026
Soldier of Fortune 2 – PC	040
Civilization III – PC	007
Age Of Wonders 2 – PC	014
Devil May Cry – PS2	018
Duke Nukem Manhattan Project – PC	020
Etherlords – PC	022
GT Concept Tokyo-Geneva 2002 – PS2	027
Metal Gear Solid 2 – PS2	032
Baldur's Gate: Dark Alliance – PS2	015
Frequency – PS2	024
Halo – Xbox	028
Might & Magic IX – PC	033
Pikmin – GCN	035
Project Eden – PC	036
Rally Championship eXtreme – PC	037
Silent Hill 2 – PS2	039
Wizardry 8 – PC	043

WYŚLIJ SWÓJ GŁOS
SMS'em I WYGRAJ

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości – bez dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. w treści SMS. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna w każdej sieci GSM!

TOP-13
LISTA PRZEBOJÓW

- 1** **Diablo 2** PC 008 
- 2** **Grand Theft Auto 3** PC 001 
- 3** **Medal Of Honor: Allied Assault** PC 002 
- 4** **SW Jedi Knight II: Jedi Outcast** PC 012 
- 5** **Heroes Of Might and Magic IV** PC 004 
- 6** **The Sims** PC 003 
- 7** **Spider-Man: The Movie** PC, PS2, GCN, GBA, Xbox 013 
- 8** **Mafia** PC 030 
- 9** **Disciples 2** PC 019 
- 10** **Tony Hawk's Pro Skater 3** PC, PS2, GBA 009 
- 11** **Max Payne** PC 005 
- 12** **Harry Potter i Kamień Filozoficzny** PC, PSOne, GBA, GBC 011 
- 13** **Commandos 2** PC 016 

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ICEWIND DALE II ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 5 nagród pocieszenia

CDPROJEKT

Motorola T190



Siemens A35



Twoja paczka na Gwiazdkę

- * Taniej kontaktujesz się aż z 4 osobami!
- * 60 zł na rozmowy i supertanie SMS-y



To tanie, a proste jak 2+2.
Do dwóch osób wysyłasz SMS-y
za jedyne **24 grosze netto!**
Przez całą dobę ;-)) w każdej taryfie!

Dodatkowo z dwiema innymi
osobami rozmawiasz o **30% taniej ;-))**
Kontakt non stop i mnóstwo kasy na koncie!!!
Simplus Team. Twoja paczka na Gwiazdkę.

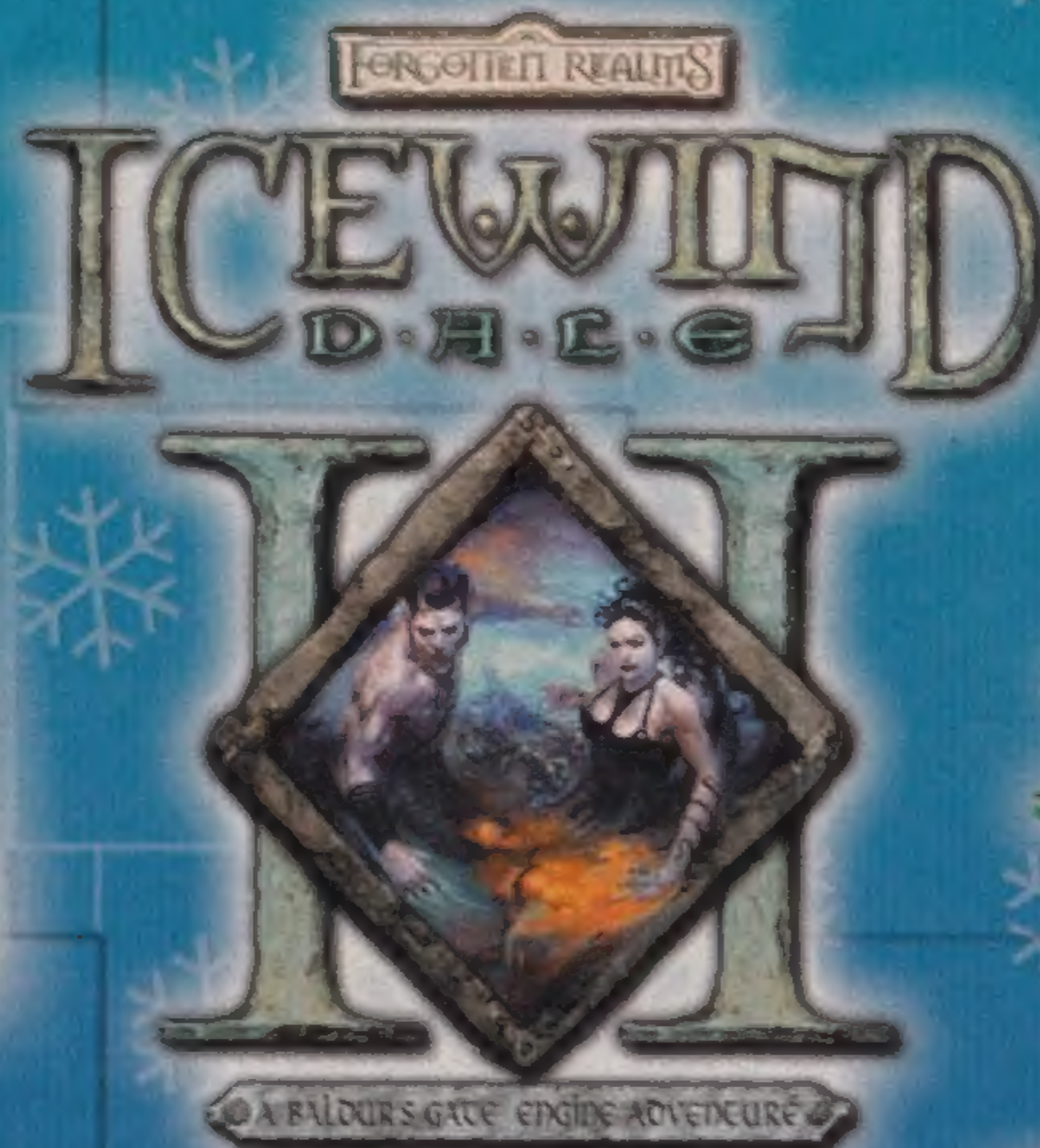
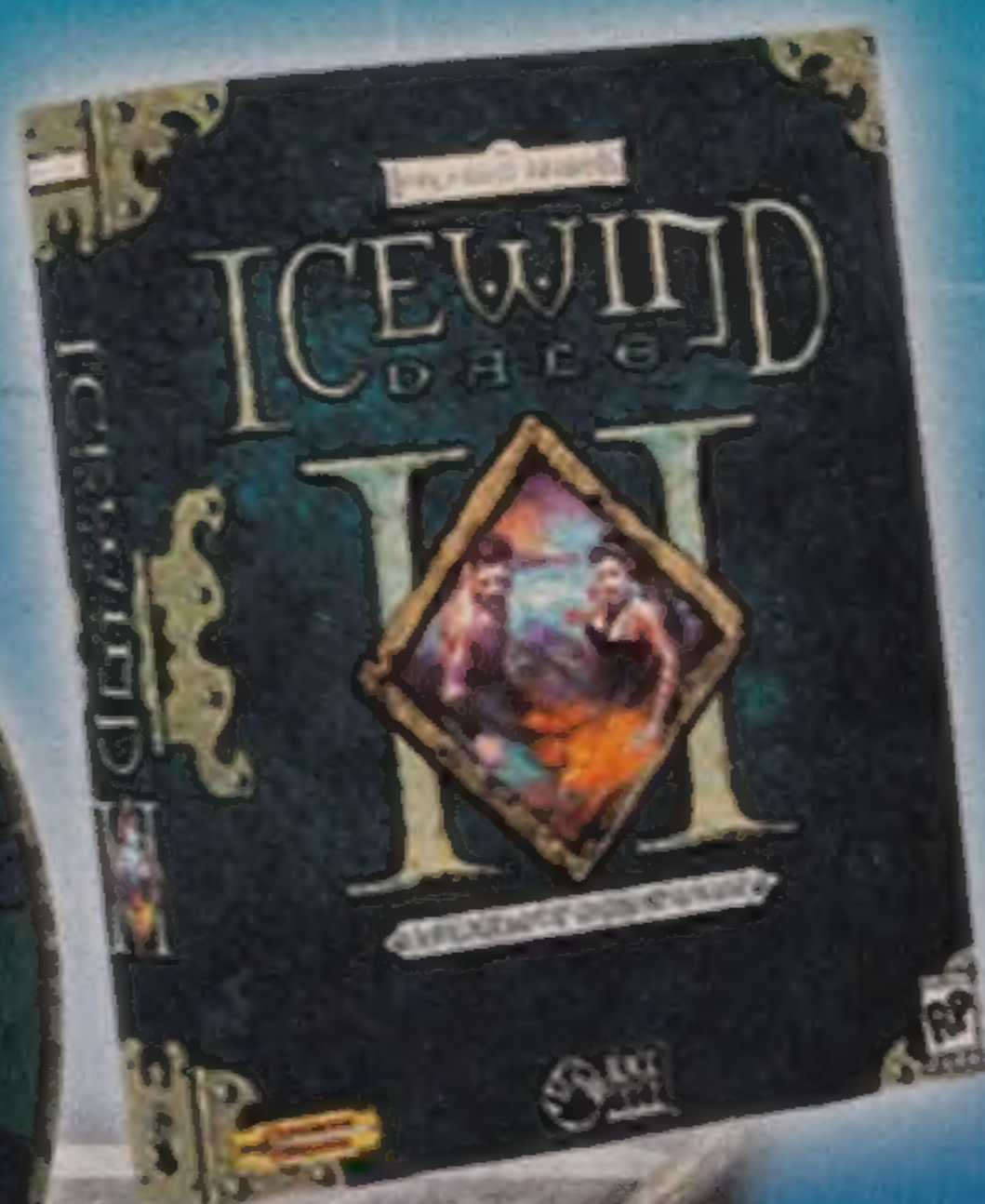
Informacja i Sprzedaż: 0 801 100 601 (NUMER ULGOWY) www.simplus.pl

SIMPLUS 
TEAM

WIELKI KONKURS

Do wygrania 50 gier!

I ty możesz mieć jedną z 3
najlepszych gier RPG roku 2002



The Elder Scrolls III

MORROWIND



ŚWIĄTECZNY

ZASADY ZABAWY

W treść wiadomości SMS prosimy wpisywać następujący kod:

CL.GR.#

(gdzie # oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe)!

Która z wymienionych poniżej serii gier role-playing nie miała przynajmniej OSMIU odcinków?

A. Wizardry

B. Might&Magic

C. Final Fantasy

D. Deus Ex

...

Zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS wysłane na nasz numer konkursowy

7164

Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi tylko 1 zł + VAT (czyli tyle samo, ile znaczek pocztowy). Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea)

...

Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej poprzez SMS lub telefonicznie. Warunkiem otrzymania nagrody jest możliwość kontaktu z uczestnikiem konkursu!

...

Na odpowiedzi czekamy do 6 stycznia 2003

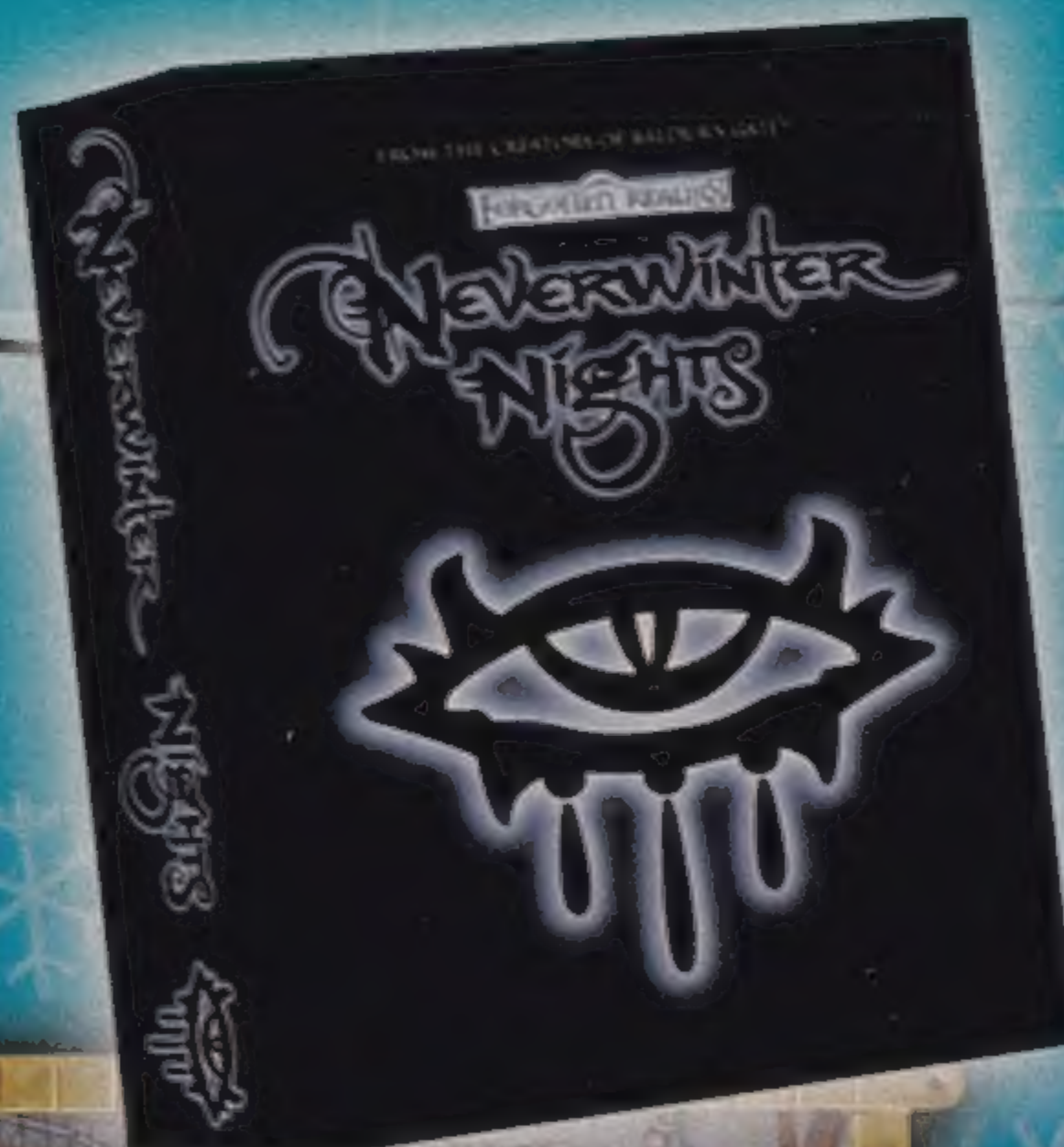
...

Nagrody ufundował:

CDPROJEKT

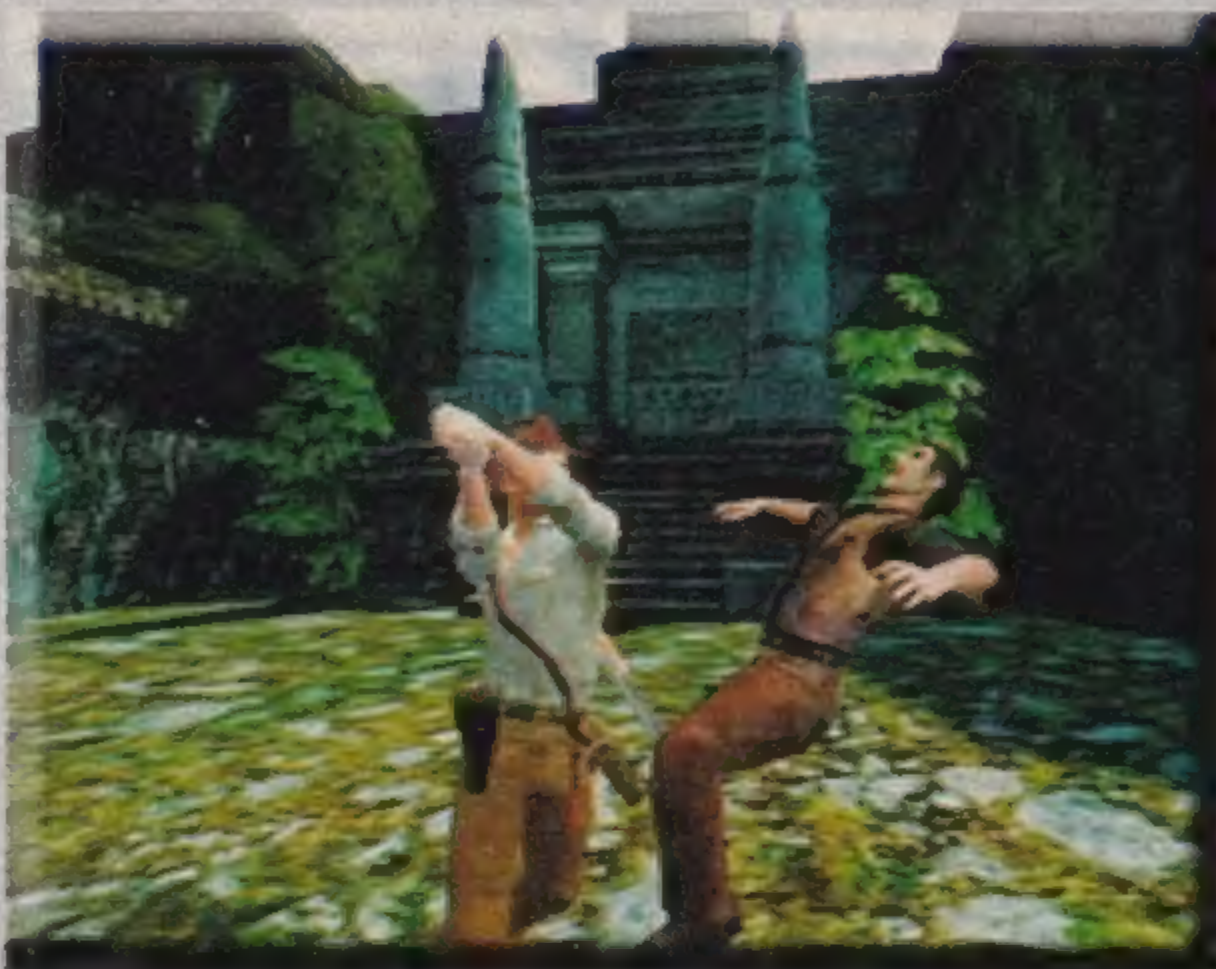


Neverwinter Nights



INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

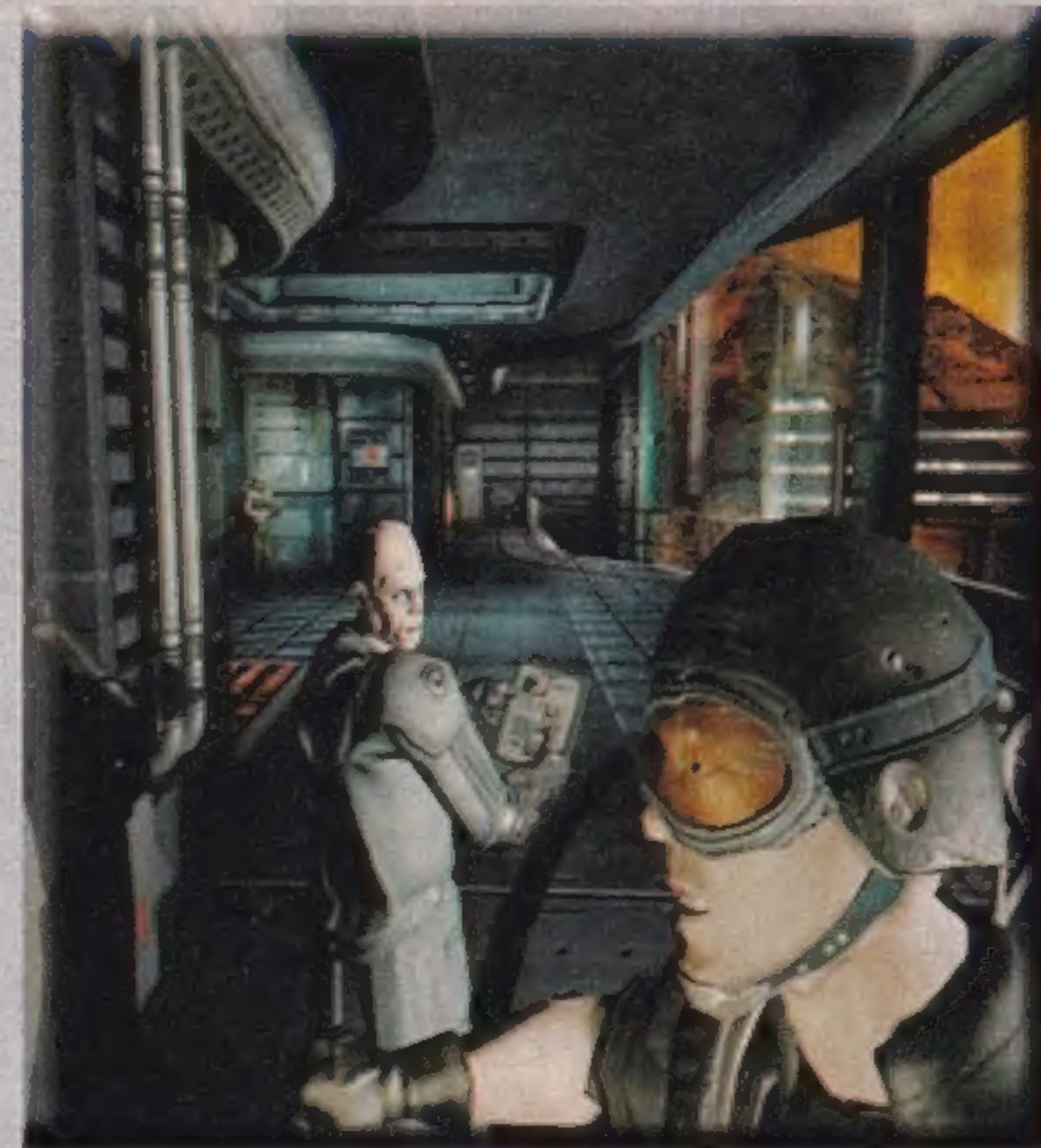
Rozpoczęły się prace nad czwartą częścią kinowych przygód profesora Jonesa. George Lucas, producent filmu, postanowił przypomnieć tę postać graczom. W INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB, nowym TPP firmy LucasArts, przeniesiesz się do 1935 roku. Czeką cię wycieczka przez imperialne Chiny, Hong Kong, Cejlon i Konstantynopol. Wyprawę uprzykrzą ci: azjatycka mafia oraz naziści, pragnący położyć swoje faszystowskie łapy na cennym artefakcie o nazwie „Serce Smoka”. Autorzy gry zapowiadają spektakularne ucieczki i wybuchy, widowiskowe strzelaniny oraz akcję, zapierającą dech w piersiach. Wielką zaletą programu



ma być różnorodność środowisk i zdarzeń, z jakimi spotkasz się w czasie zabawy. A wady? Konsolowy rodowód i niezbyt skomplikowana grafika. Gra ukaże się na PeCetach oraz konsolach X-Box i Playstation 2.

DOOM 3: THE LEGACY

Wyciek wersji prealpha DOOM 3: THE LEGACY doprowadził graczy do wrzenia. Zachwyty nad cudowną grafiką i świetnie dopracowanymi animacjami postaci kontrastowały z licznymi zarzutami. Najważniejsze dotyczyły sztucznego zawyżania wymagań sprzętowych programu, celem zwiększenia sprzedaży najnowszych kart graficznych. Sporo obiekcji wywołało również wprowadzenie do gry fabuły. Pierwsze części DOOM-a sprowadzały się przecież do rozwalania złowrogich stworów, w programie nie było miejsca na zagadki czy rozwiniętą historię. Mimo to nikt nie ma wątpli-



wości, że DOOM 3: THE LEGACY będzie najgłośniejszą strzelaniną 2003 roku. Obok tak dopracowanego tytułu żaden szanujący się gracz nie przejdzie obojętnie!



COLIN MCRAE RALLY 3

Konsolowa wersja COLIN MCRAE RALLY 3 zawiodła, przegrywając z bardziej widowiskowym WRC2: EXTREME. Zdając sobie sprawę z jej słabości, firma Codemasters przełożyła premierę PC na 2003 rok. Do tego czasu program zaleje prawdziwe morze zmian, ulepszeń i innowacji. Lepsze tekstury i modele sprawią, że samochody staną się jeszcze piękniejsze. Ciekawsze i znacznie bardziej szczegółowe otoczenie, a także lekko przemodelowane trasy dodadzą zabawie atrakcyjności. Poprawiona zostanie też fizyka jazdy. Pojawi się rozbudowany tryb multiplayer, który – jak twierdzą autorzy – zaspokoi oczekiwania miłośników sieciowej rywalizacji. Szkoda tylko, że podobne cuda gracze mieli zobaczyć na konsolach. I nie zobaczyli...



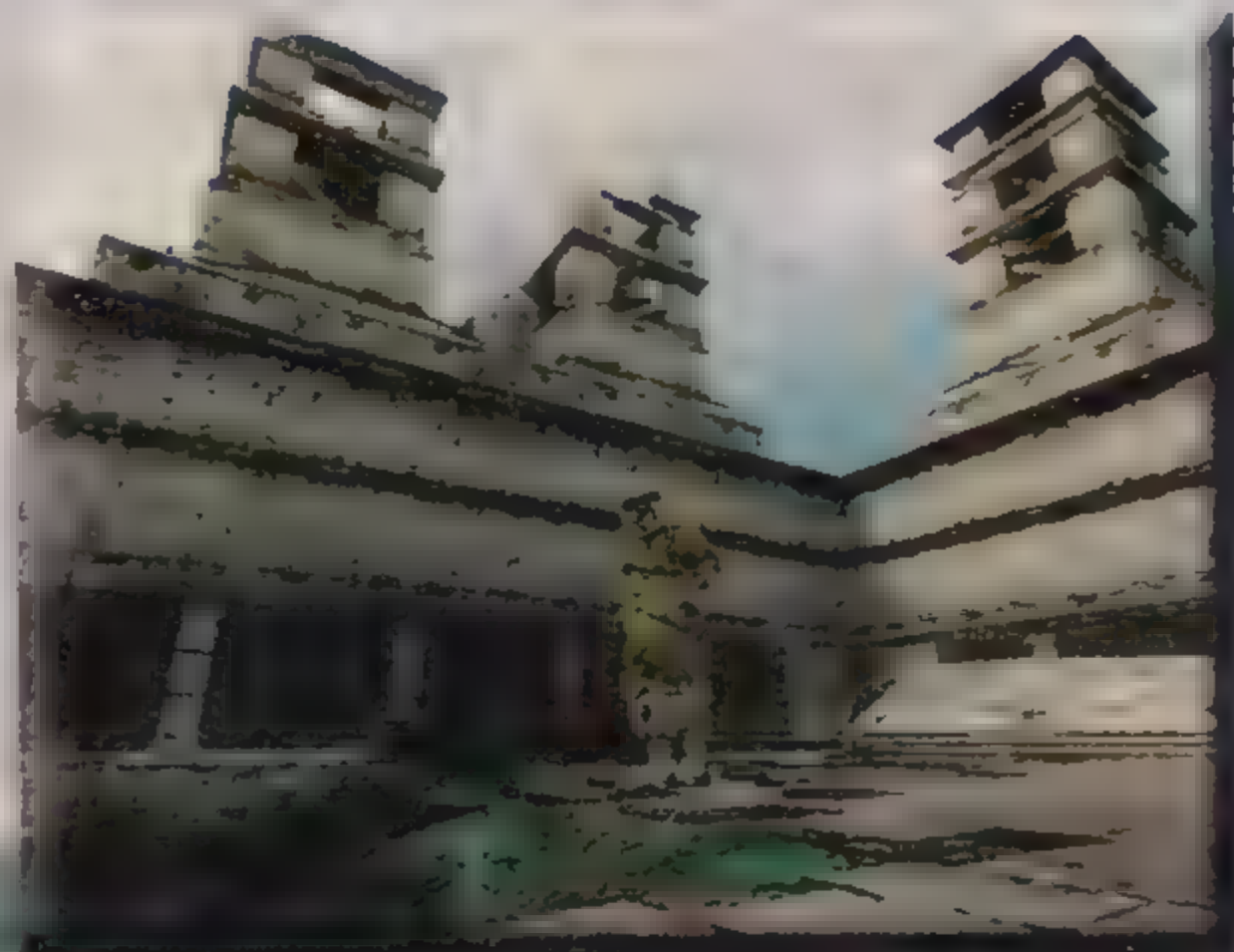
Nie da się ukryć, że szalejące piractwo i, w konsekwencji, coraz słabsza sprzedaż gier na PC zniechęca producentów do tworzenia programów na tę maszynę. To właśnie dlatego gry pokroju RED FACTION 2 i TONY HAWK'S PRO SKATER 4 raczej na „blaszaka” nie zawędrują. Nie oznacza to jednak, że właściciele PC-tów już wkrótce nie będą mieli w co grać. Poniżej przedstawiamy ponad 20 niezwykle gorących tytułów, które pojawią się w przyszłym roku. Nie wyczerpują one pełnej listy najbardziej oczekiwanych przebojów (wszak zabrakło m.in. C&C: GENERALS i DEUS EX 2), jednak dają pojęcie o tym, co dzieje się w branży. A dzieje się naprawdę dobrze.

Michał „Joel” Zacharzewski



STALKER: OBLIVION LOST

Kolejny, niezwykle interesujący projekt z za Buga. STALKER: OBLIVION LOST w dość swobodny sposób nawiązuje do jednego z opowiadań braci Strugackich, rozslawionego wybitnym filmem Andrieja Tarkowskiego. Akcja gry toczy się w strefie zakazanej, otaczającej ruiny elektrowni atomowej w Czarnobylu. Nieliczni ludzie, którzy przedostali się do jej wnętrza, opowiadali nie stworzone historie o znalezionych tam po-

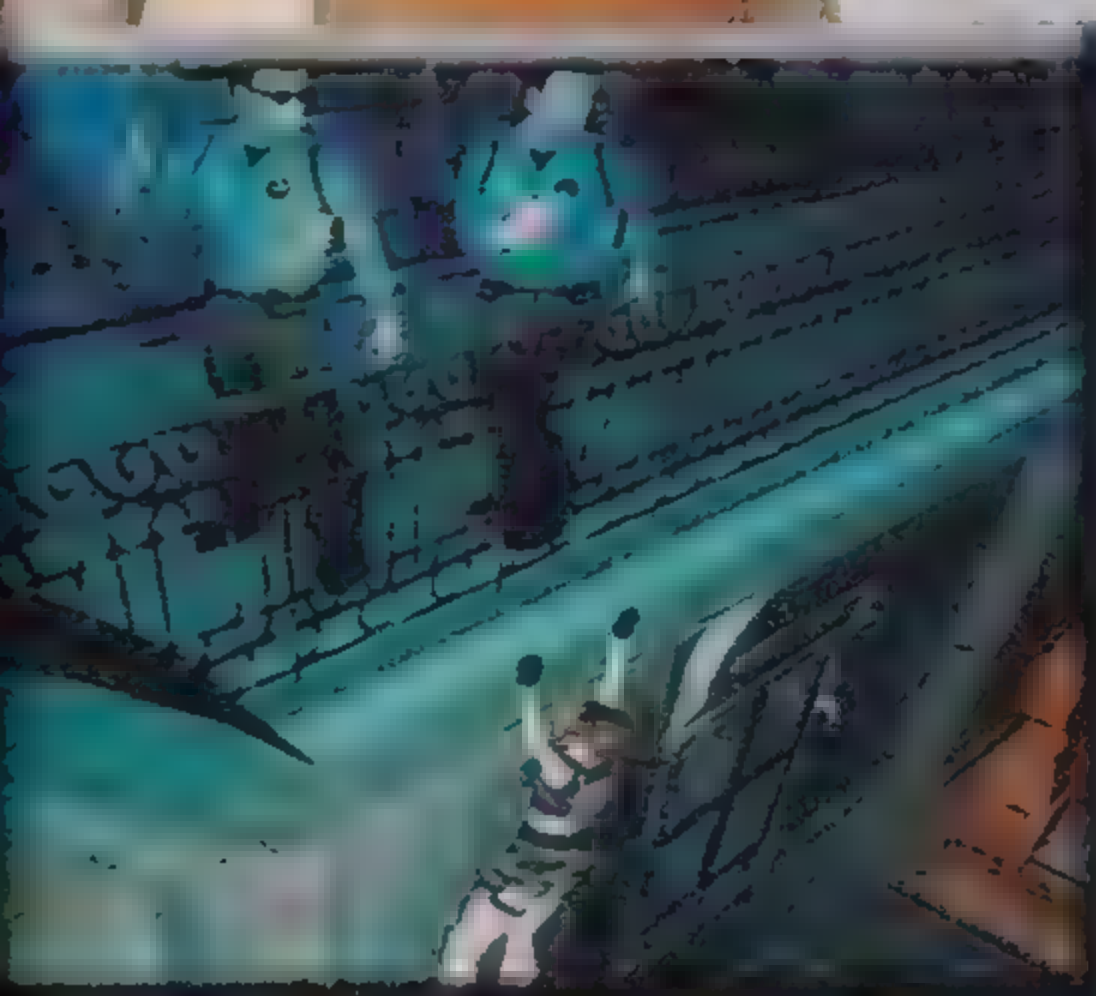


tężnych artefaktach, o tajemniczych mrocznych jeziorach, zmutowanych zwierzętach i potworach. Teraz wybierzesz się tam i ty...

STALKER łączy w sobie elementy RPG oraz klasycznej zręcznościówki. Jego autorzy twierdzą, że śliczna grafika, animacja szkieletowa, bogaty, interaktywny świat oraz dopracowana sztuczna inteligencja to dla nich betka. Tylko czy uda im się zrealizować te ambitne plany?

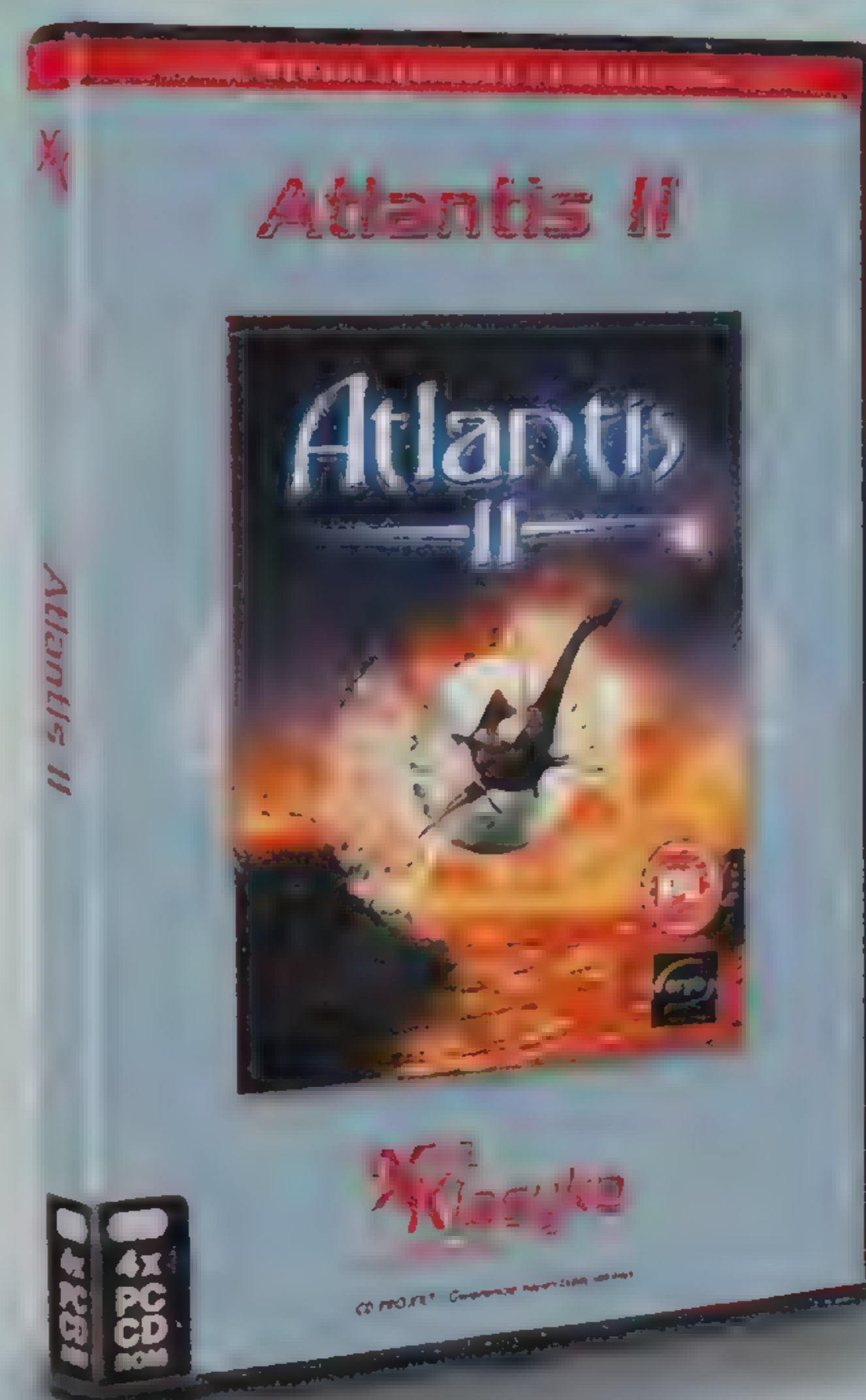
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

To już druga Gwiazdka bez Lary Croft. Tym razem za jej nieobecność odpowiadają ospali pracownicy Core Design, którzy po prostu nie wyrobili się i jak dotąd nie ukończyli prac nad grą. Według nieoficjalnych informacji pod koniec października mieli gotowy tylko jeden poziom – Paryż. Mieszane uczucia wzbudził też nowy silnik gry, zaprezentowany niedawno brytyjskim dziennikarzom. Na szczęście nie brakuje dobrych informacji. Klimat programu stał się znacznie bardziej mroczny, a Lara – miast walczyć – ukrywa się w cieniu i przekrada za plecami strażników. Ponadto rozmawia z napotkanymi postaciami (i to gracze decydują, co panna Croft ma powiedzieć), wpływając w ten sposób na swoje przyszłe losy. W TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS pojawi się też Kurtis Trent, tajemniczy legionista, którego krokami będzie można pokierować!



Wspaniała przygoda na 4 CD za 19,90!!!

**Extra
Klasyka**
GIER KOMPUTEROWYCH



Już w sprzedaży!

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

TOP 10 SERII EXTRA KLASYKA

1. PIELGRZYM
2. HEROES OF M&M III
3. FALLOUT 2
4. DRACULA 2
5. COLIN MCRAE RALLY
6. ŚNIEŻNY RAJD 2002
7. TOCA 2
8. GORASUL
9. DRACULA
10. HOPKINS FBI

W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ:

ALIEN NATIONS	19.90 zł
CORSAIRS	19.90 zł
EGIPT (2CD)	19.90 zł
FALLOUT	19.90 zł
FREESPACE 2 (4CD)	29.90 zł
INSANE	19.90 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 (2CD)	19.90 zł
LEW LEON	19.90 zł
MESSIAH (2CD)	19.90 zł
MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19.90 zł
MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19.90 zł
ORIGINAL WAR (2CD)	19.90 zł
POMPEI (2CD)	19.90 zł
SAGA	19.90 zł
TEST DRIVE 6	19.90 zł
THE SETTLERS II GOLD	19.90 zł
TOCA 2	19.90 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19.90 zł
WEHIKUL CZASU (2CD)	19.90 zł

XENUS

Czescy programiści udowodnili już swoją wyższość nad polskimi. Teraz kolej na Rosjan i Ukraińców. Najnowsza gra z firmy Deep Shadows nazywa się XENUS i jest strzelaniną FPP z bardzo silnymi wątkami RPG. Główny bohater programu, Kevin Myers, wyrusza za zaginioną sio-

strą do serca kolumbijskiej dżungli. Czekają go szeregi pojedynków z najemnikami mafii narkotykowej, lokalnymi watażkami, pracownikami CIA i rządowej agencji ds. zwalczania przemocy. XENUS zaoferuje ponad dwadzieścia rodzajów broni, wiele pojazdów (w tym czołgi i śmigłowce)



i jeden jedyny poziom do przejścia – o powierzchni 5 km na 5 km. Będą też interaktywne dialogi oraz złożony system ekonomiczny. Pozostaje mieć nadzieję, że gra nie okaże się po prostu pozbawioną kosmitów kontynuacją doskonałego CODENAME: OUTBREAK.



SIM CITY 4



Powalająca szata graficzna, jeszcze więcej budynków i opcji zarządzania, wreszcie przeniesienie ciężaru rozgrywki na poziom lokalny – Will Wright jednym tchem wylicza największe zalety swojej najnowszej gry, SIM CITY 4. Jego zdaniem każdy mieszkaniec miasta będzie miał swoje poglądy na temat skuteczności burmistrza i w razie potrzeby nie zawaha się ich przedstawić. Z kolei na efekty podjętych decyzji nie trzeba będzie długo czekać: wybudowanie komisariatu policji błyskawicznie wpłynie na bezpieczeństwo w okolicy, zaś postawienie bazy wojskowej przyciągnie inwestorów przemysłowych. Autorzy gry postarali się nawet, by poszczególne metropolie wyglądały jak prawdziwe i miały podobne kłopoty co w rzeczywistości. Tylko czy SIM CITY 4 wniesie coś naprawdę nowego do sprawdzonego modelu rozgrywki?

SPECNAZ: PROJECT WOLF

Masz dość oddziałów Delta Force? Nie możesz już patrzeć na tłuste tyłki komandosów z SAS? Wspaniale! Słowacki shooter SPECNAZ: PROJECT WOLF pozwoli ci wcielić się w wychudzonego żołnierza rosyjskich służb specjalnych. Wybierzesz się do Iranu, Afganistanu, Uzbekistanu, Jemenu i Birmy. Skorzystasz z dość oryginalnych broni: SVD Dragunova, Grozy, Bizona, VSS Vintorez i Steckina, ponadto będziesz się kontaktował z szefem GRU i podziwiał piękne plenery. Autorski silnik firmy Byte nie wygląda może najlepiej, jednak jego niedostatki zrekompensuje rozbudowany tryb multiplayer. Wśród opcji rozgrywki uwagę zwracają: oryginalny Specnaz vs Delta oraz Capture The Nuke i Atomic Countdown.



GHOSTMASTER

Na ostatnich targach ECTS gra GHOSTMASTER narobiła sporo dymu. „Wreszcie oryginalny pomysł” – wrzeszczeli gracze, tłoczący się wokół niewielkich stanowisk komputerowych jednego z oddziałów Vivendi. Najwyraźniej nie znali się na rzeczy, gdyż GHOSTMASTER wykorzystuje stary pomysł rodem z DUNGEON KEEPER i ukazuje znaną graczom rzeczywistość, tylko od zupełnie innej strony. Wyobraź sobie dom, w którym straszy. Po parkietach paradują widma, w ubikacji szaleje upiór, a w kuchni zamieszkał prawdziwy zombie.



ULTIMA I: A LEGEND IS REBORN

Ultima to klasyka rolpielowego świata. Zespół duńskich zapaleńców i miłośników tej serii postanowił stworzyć trójwymiarowy remake jednej z najśłynniejszych gier świata. Głównym bohaterem jest Avatar, przybywający do fantastycznej krainy Britannii, aby uratować ją przed napływem zła i pokonać tyra na Mondaina. Avatar zostaje wezwany z naszego świata przez szlachetnego lorda Britisha, aby pomóc mu w ocaleniu czterech kontynentów So-





Mieszkańcy gmachu wzywają na pomoc łowców duchów... Ty zaś jesteś władcą straszyleł. Zarządzasz swoimi podopiecznymi niczym w grze THE SIMS, organizujesz im pożywną plazmę i zapewniasz ludzi do straszenia. Nie wiadomo tylko, do kogo adresowana jest gra. Wszak to, co podoba się małym dzieciom, nie musi przypaść do gustu starszym właścicielom PC.

sarii. W ULTIMIE: LIR świat obserwujesz oczami swego bohatera, a bitwy toczysz w trybie swoistego miksu walki turowej i walki czasu rzeczywistego. Ale wiele jest jeszcze pytań, na które nie znamy odpowiedzi. Dotyczą one np. systemu zdolności, księgi zaklęć, przeprowadzania ataków specjalnych, szczegółowej listy potworów i przedmiotów itp. Twórcy zapowiadają, że program będzie spełniał nowoczesne wymagania graficzne: zobaczysz płynne przechodzenie dnia w wieczór i noc, dynamiczną grę światła i cienia. Postacie oraz elementy scenografii mają zostać wykonane bardzo szczegółowo, oczywiście w pełnym trójwymiarze.



TROPICO 2: ZATOKA PIRATÓW

Udało ci się zbiec z plantacji tytoniu. Trafiliś na niewielką wyspę, do której nie zgłaszało pretensji żadne z wielkich mocarstw kolonialnych. Po kilku latach piraci, z którymi się zaprzyjaźniłeś, wybrali cię swoim kapitanem. Musisz po-

starać się, by wina, kobiet i śpiewu nigdy im nie zabrakło... ZATOKA PIRATÓW to dość intrygująca kontynuacja popularnego TROPICO. Miejsce słonecznej republiki bananowej zajęło



niewielkie pirackie księstwo, na którym uprawia się nie tylko zboże, ale i hoduje korsarzy. W efekcie gra łączy w sobie elementy strategiczne (bitwy na morzu, napady na sąsiednie wyspy) z ekonomicznymi (rozbudowa osad, uprawy, hodowle). Tylko czy Sinobrody jest rzeczywiście ciekawszą postacią od brodatego El Presidente?

BLACK & WHITE 2

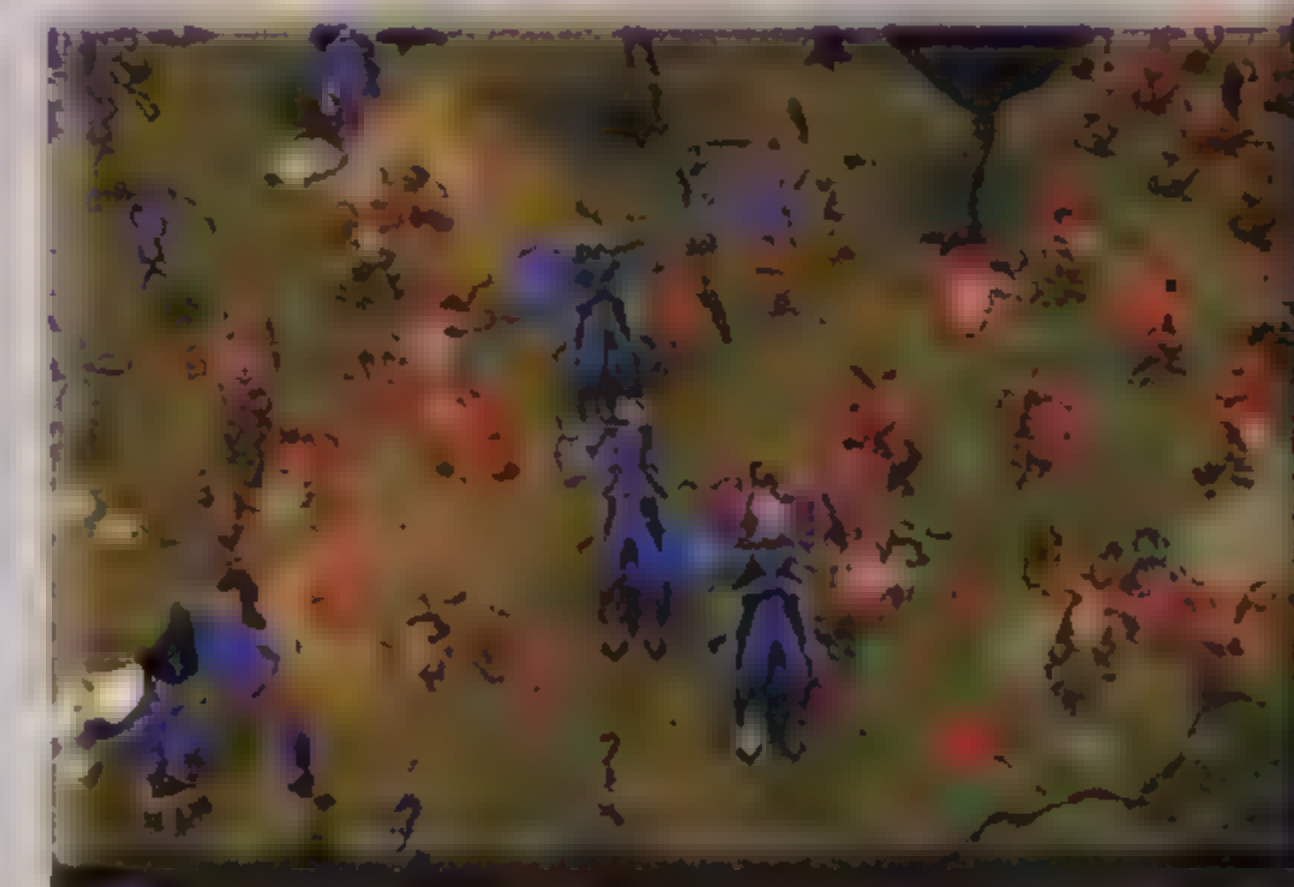
Wkrótce po premierze BLACK AND WHITE Peter Molyneux zapowiedział, że planuje cztery kolejne części cyklu. Pierwsza z nich ukaze się już w 2003 roku. Przyniesie poprawioną szatę graficzną oraz kilka nowych wysp do zasiedlenia. Poszczególne plemiona otrzymają swoje własne bronie a za-

chowanie się chowańców stanie się dużo bardziej przewidywalne i jeszcze mocniej uzależnione od decyzji gracza. Oczywiście pojawią się nowe stworki, nowe czary i nowe wyzwania. Niestety autorzy gry nie mówią zbyt wiele o fabule BLACK AND WHITE 2. Czyżby jej nie było???



LORDS OF THE REALM III

Kochasz średniowiecze? Radością napawa cię budowanie zamków, wylewanie wrogom na łeb wrzącego oleju, tworzenie zbrojnych oddziałów, prowadzenie handlu, dyplomacji oraz wykorzystywanie chłopskiej hołoty, by przysparzała chwały swemu panu? Oto gra dla ciebie! Wcielisz się w rolę europejskiego wielmoży, którego zadaniem jest podbicie ziem należących do innych feudałów, stworzenie silnej gospodarki a także umiejętne postępowanie z suzerenami oraz wrednym katolickim kościołem (który jak zwykle wsadza długi nochal nie tam, gdzie trzeba). W odróżnieniu od poprzednich części cyklu, LOTR III będzie strategią czasu rzeczywistego, ale autorzy zapewniają, iż nie planują rozgrywki polegającej na bezmyślnej tomotaninie.





COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

Komercyjna wersja naj-słynniejszej gry sieciowej wciąż jeszcze nie pojawiła się na rynku. Na szczęście jej autorzy pracują w pocie czoła, byleby tylko zapewnić graczom satysfakcję. Oczekiwania są wielkie: w trybie single-player pojawi się dwadzieścia misji do przejścia, modele postaci będą dużo lepiej wykonane (poprawione tekstury i bardziej płynna animacja), zaś przeciwników cechować ma znacznie lepsza sztuczna inteligencja. Mapy



zaprojektują twórcy najlepszych map turniejowych. Co ciekawe, część narzędzi i poziomów zostanie po premierze gry udostępniona miłośnikom starej wersji COUNTER-STRIKE, i to za darmo! Obawy może rodzić jedynie silnik CONDITION ZERO – to przecież wciąż ten sam stary HALF-LIFE, pamiętający czasy QUAKE 2!



BLOOD RAYNE

Piękna, roznegliżowana kobieta, hektolitry krwi, do tego „mocna fabuła” i cała masa przemocy – oto sprawdzony przepis na wielki przebój początku XXI wieku. BLOODRAYNE zostało ugotowane w ten właśnie sposób. Do roli głównej bohaterki zatrudniono nastoletnią Rayne, dobrze zbudowaną dziewczynę, której ojcem był prawdziwy wampir.

A gdzie wampir (a właściwie półwampirzyca) jest, tam i krwi nie brakuje!

Każdy wampir, każdy zabity potwór, każde ukatrupione wrogie bydlę to kilka czerwonych plam więcej. A fabuła i przemoc? Są na miejscu! Panna rusza bowiem do boju z nazistowskimi sługusami Adolfa Hitlera, pragnącymi przeciągnąć na swoją stronę całe zło tego świata. Tylko czy jazda pod publiczność rzeczywiście gwarantuje sukces?



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY

Kilka tygodni temu firma Activision poinformowała, że ENEMY TERRITORY, dodatek do wciąż jeszcze popularnego FPP-a RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, zostanie wydany jako oddzielna gra. W programie pojawi się nowa kampania dla pojedynczego gracza, oferująca kilkanaście mi-



sji rozgrywających się w Europie Zachodniej i na pustyniach Afryki. Tryb multiplayer umożliwi zabawę grupie do 64 graczy, dorzuci nowe bronie oraz lepiej sprawujące się boty. Całość pojawi się na rynku dopiero na wiosnę, jednak już dziś autorzy gry obiecują udostępnić pierwszy MP Test jeszcze przed Gwiazdką.



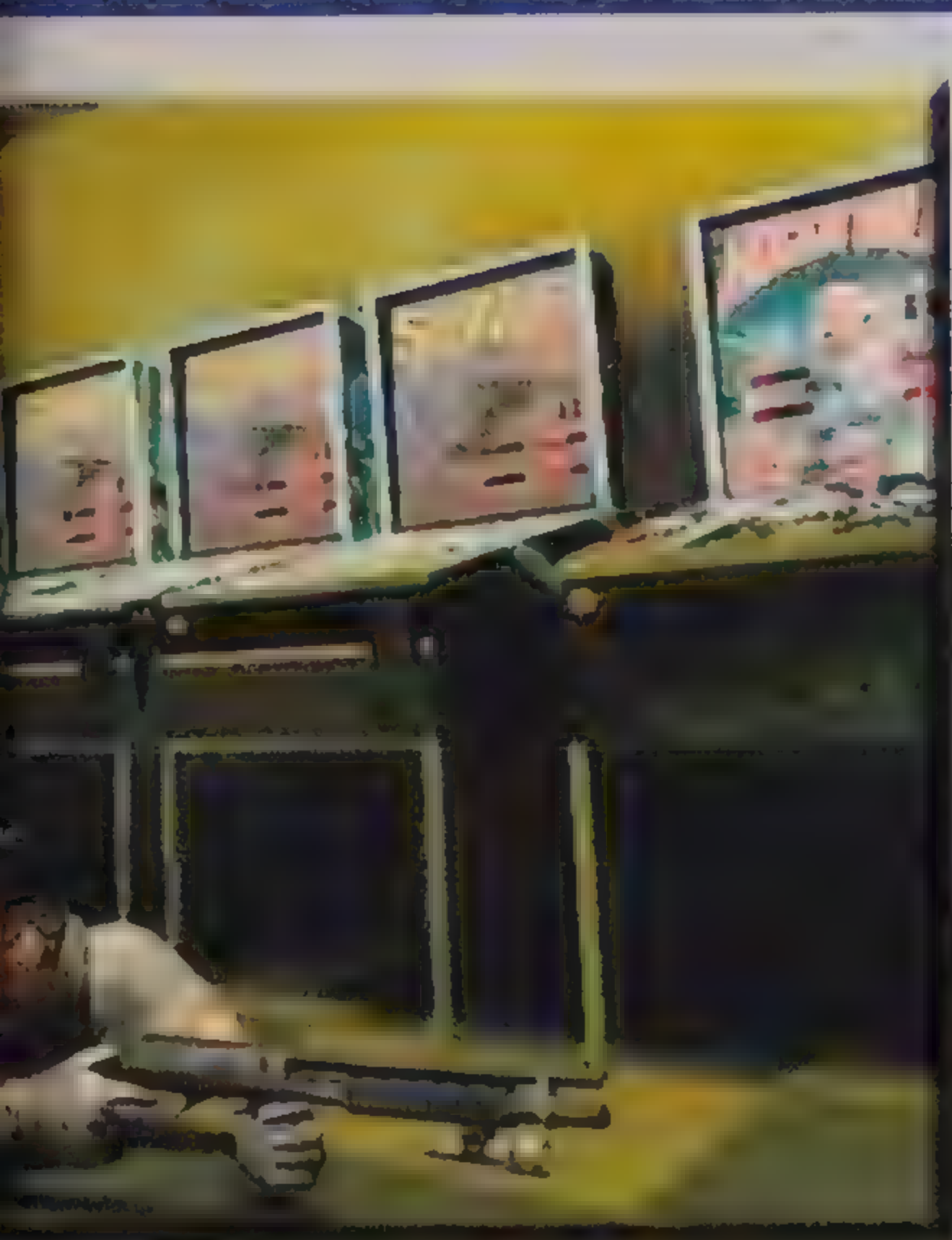
S.W.A.T.: URBAN JUSTICE

Świetna taktyczna strzelanina SWAT 3 podbiła serca miłośników RAINBOW SIX i na długo uczepiła się czołówek list przebojów. Nic dziwnego, że trwają już prace nad kolejną częścią cyklu. SWAT: URBAN JUSTICE przeniesie graczy w niedaleką przyszłość, kiedy to zrodzona z kapitalistycznego zaślepienia socjalizmem radykalna biedota zaczyna

DEADLANDS

Oto superciekawy pomysł na RPG. A to z uwagi na tematykę i świat gry (Amerykaninowi termin „Deadlands” mówi sporo, gdyż jest to popularny w USA system fabularny). W DEADLANDS będziesz miał okazję wziąć udział w przygodach toczących się na alternatywnym Dzikim Zachodzie. Spotkasz tu postacie standardowe: rewolwerowców, szeryfów i Indian, ale – uwaga! – również rasy inne niż ludzka. Zaobserwujesz także działanie potężnej magii. Akcja gry rozpoczyna się w roku 1877, a bohater musi poradzić sobie z inwazją obcych i wrogich ludziom istot. Autorzy podkreślają, że DEADLANDS da graczom





TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Tym razem los uśmiechnął się do miłośników SUM OF ALL FEARS. Nowa gra bazująca na twórczości Toma Clancy'ego pozwoli im wcielić się w postać



ochoczo wstępować do organizacji paramilitarnych, trudniących się nielegalnym handlem bronią i narkotykami, stręczycielstwem oraz rabunkami. Gracz, prywatnie członek nowopowstałych oddziałów LA SWAT, odważnie wkracza do akcji. Autorzy gry obiecują cudowną grafikę oraz dopracowane procedury sztucznej inteligencji. Niepokoi jedynie odejście od realizmu. Wiosną tego roku Sierra zrezygnowała z oficjalnej licencji SWAT, tłumacząc się chęcią wprowadzenia kobiet do komputerowych oddziałów...

swobodę manewru i wyboru drogi postępowania. No, ale cóż – w końcu to opowieść o Dzikim Zachodzie – bezkresnych pustyniach, preriach i niekończących się górskich pustkowiach. Drużyna penetrująca te niebezpieczne tereny może składać się zarówno ze standardowych rewolwerowców, jak i szamanów czy naukowców. Warto też powiedzieć, że w DEADLANDS będziesz mieć do czynienia nie tylko z prymitywnymi urządzeniami, właściwymi dla epoki, ale również z pewnymi wynalazkami, wzorowanymi na technice Obcych. Gra ma imponować dynamiką, a wszystkie walki toczyć się będą w czasie rzeczywistym.



agenta specjalnego Sama Fishera, pracującego dla tajnej komórki Agencji Bezpieczeństwa Narodowego. Owemu bezpieczeństwu zagraża groźny terrorysta. Ubi Soft, producent gry, pokusił się o szereg zmian w stosunku do znanego RAINBOW SIX. Zapowiedziano widok TPP, czternaście misji, 13 rodzajów broni, zestaw

gadżetów w postaci różnego rodzaju noktowizorów, celowników, granatów, minikamer i wytrychów, wreszcie cudowną grafikę. Odpowiada za nią silnik Unreal Warfare Engine, znany szerzej pod nazwą „Unreal 2 Engine”. Należy jednak spodziewać się pewnych uproszczeń, jako że gra pierwotnie ukazała się na konsolę X-Box.



UNREAL 2: THE AWAKENING

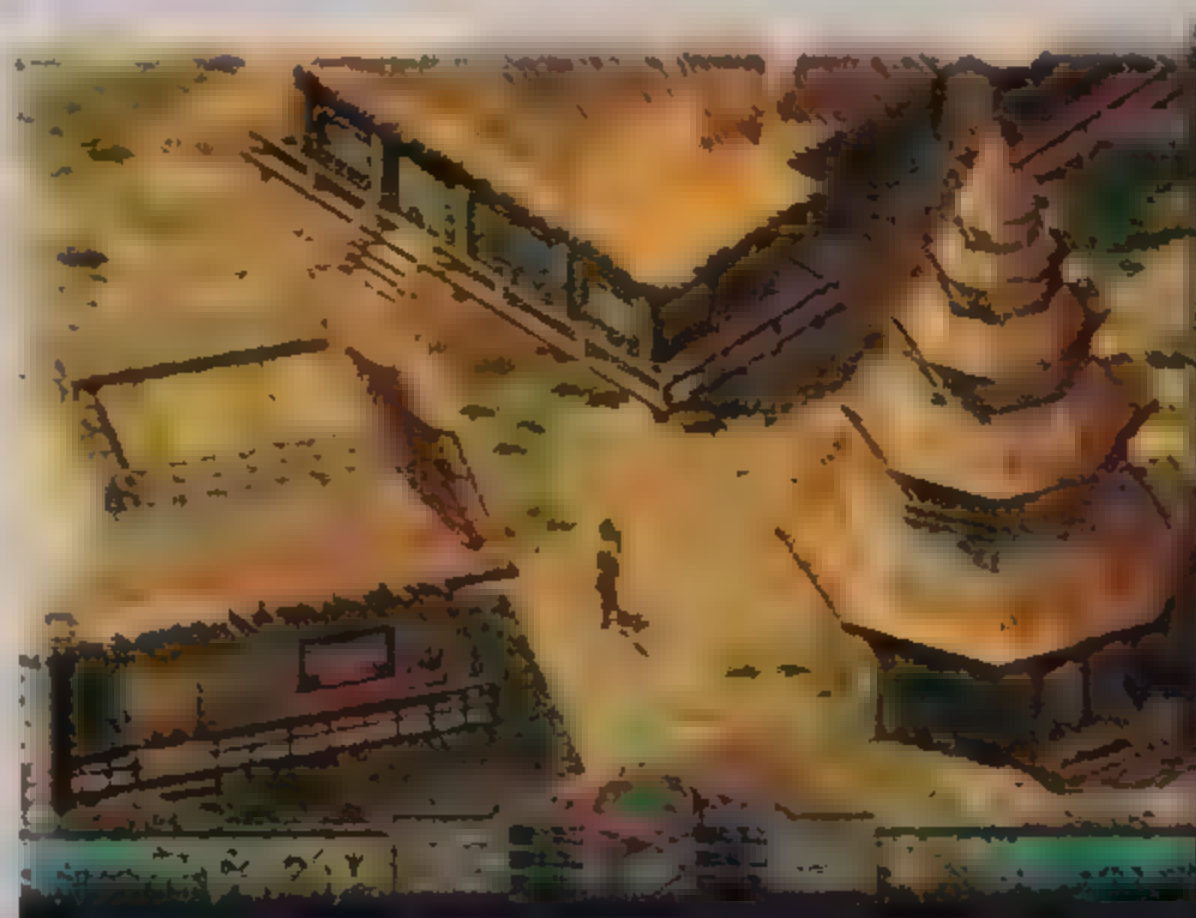
Długo oczekiwany UNREAL TOURNAMENT 2003 pojawił się już w zachodnich sklepach. Wzbudził wiele kontrowersji, jednak szatę graficzną chwalili niemal wszyscy. Dlatego właśnie aż trudno uwierzyć, że UNREAL 2 będzie jeszcze piękniejszy. Gra przyniesie rozbudowany tryb dla jednego gracza. Główny bohater, John Dalton, wybierze się w odległe zakątki kosmosu. Zwyczajną, dość spokojną misję przerwie wybuch międzygalaktycznej wojny. Kilkanaście ras rozpocznie bój o władzę nad częścią galaktyki, zagrażając życiu niewinnych kolonistów i uczciwych górników. Autorzy zapowiadają szybką i trzymającą w napięciu akcję, ciekawą poziomą oraz interesującą fabułę. Szkoda tylko, że zalecają zaopatrzenie się co najmniej w GeForce 3...



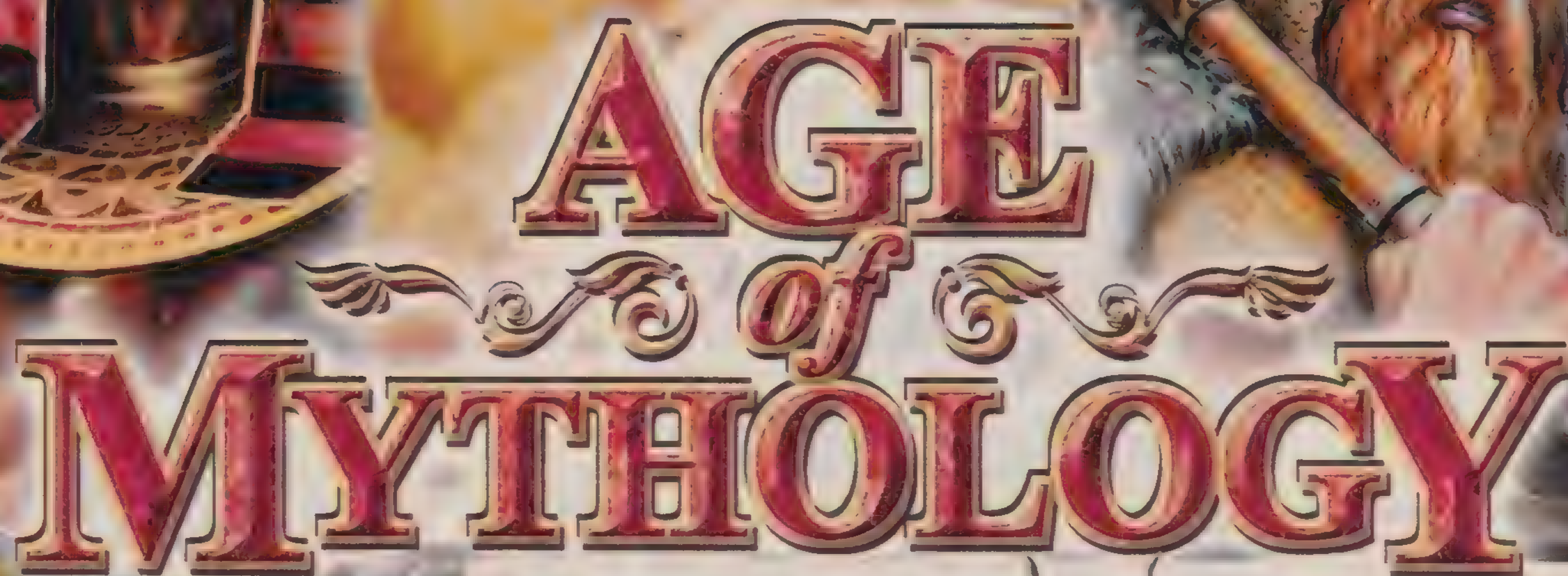
SPELLS OF GOLD

W SPELLS OF GOLD będziesz miał niepowtarzalną okazję wcielić się w człowieka, dla którego najważniejsze nie jest zbawianie świata czy walka z siłami Mroku, ale zwykłe i – jakże ludzkie! – napchanie własnej kasy. Rosyjscy autorzy stworzyli postać handlarza, który podróżuje po ogromnym świecie Lokatrienn (można będzie odwiedzić ponad 100 miast) i prowadzi mniej lub bardziej skomplikowane operacje handlowe, wykorzystując różnice cen pomiędzy poszczególnymi regionami. No dobrze, a teraz dodat-

kowa informacja: troszkę kłamałem... Nasz handlarz nie jest materialistą do szpiku kości. Zangażuje się w walkę pomiędzy Dobrem a Złem, odkryje tajemnice Mrocznego Sprzysiężenia, a być może odnajdzie nawet Drogę Wybrańca, którą będzie mógł podążyć... Jeeezu, zasypiam, kiedy to piszę...



Pamiętasz i lubisz Age of Empires II? W takim razie Age of Mythology będzie jak powrót do przytulnego domeczku. Jeśli chodzi o interfejs oraz zasady rozgrywki, nic się w zasadzie nie zmieniło



AGE of MYTHOLOGY

Czas na obowiązkowy fragment artykułu i wyjaśnienie, czym jest ta gra, do jakiego gatunku należy i jakimi zasadami się rządzi. Co prawda stwierdzenie, iż jest ona wręcz identyczna z Age of Empires II powinno wystarczyć, bo nie przypuszczam, aby wśród czytelników Clicka były matoly nie znające tego tytułu ;), ale nudne obowiązki recenzenta zmuszają również do tłumaczenia, iż woda jest mokra. No to zaczynamy: Age of Mythology jest strategią czasu rzeczywistego, w której stajesz na czele jednego z trzech narodów i prowadzisz go poprzez cztery epoki historyczne. W każdej z tych epok dostępne stają się nowe wynalazki, nowe budowle oraz nowe jednostki wojskowe. Twoim zadaniem jest stworzenie silnej gospodarki (uprawa pól, karczowanie lasów, wydobywanie złota), zyskanie łaski bogów oraz powołanie potężnej armii. W trakcie rozgrywki musisz zająć się sprawami odkryć technologicznych, aby twoje państwo było coraz nowocześniejsze i dysponowało wydajniejszą gospodarką. Nowe sposoby uprawy pól, wynalezienie lepszych technik ścinania drzew i wydo-

bycia kruszców – to jedna sprawa. Druga ściśle już związana jest z militariami. Lepsza broń i mocniejsze pancerze uczynią twych wojowników bardziej skutecznymi na polu bitwy. Natomiast nowe sposoby budowania pozwolą gmachom dłużej wytrzymać napór wrogów (szczególnie znaczenie ma to w wypadku murów oraz wież i fortec).

Rozgrywkę rozpoczynasz jako lokalny przywódca nie dysponujący w zasadzie niczym oprócz ambicji. Gmach rady miejskiej i kilku obywateli – oto z czym zaczynasz tworzyć imperium. Twoim zadaniem jest powołanie kolejnych robotników, rozesłanie ich do pracy (uprawa pól oraz wydobywanie) oraz rozpoczęcie tworzenia miasta. Z niewielkiej osady musisz stworzyć prężnie działającą metropolię. Domy mieszkalne, świątynie, posągi, składy towarów, kuźnie, koszary, zbrojownie, porty – to budynki, których istnienie ułatwi prowadzenie wojny. Możesz również zamienić miasto w niezdobytą twierdzę. Zbuduj ciągnące się kilometrami mury (najpierw drewniane, potem z coraz doskonalszych materiałów), wzniesz wieże strażnicze, stwórz fortece. Przeciwnik z całą pewnością straci sporo czasu i wykrwawi się, zanim zdobędzie tak przygotowane fortyfikacje.



Wojna jest najważniejszym elementem Age of Mythology. Dlatego też prawidłowe przygotowanie opcji bitewnych było tu szczególnie istotne. I podobnie jak w Age of Empires II, autorzy wykazali się pełnym profesjonalizmem. Jednostki wchodzące w skład oddziału można formować w kilka odmiennych szyków, a komputer automatycznie zwraca uwagę na to, aby łucznicy (i inne jednostki miotające pociski) zostali w drugim bądź trzecim szeregu i byli chronieni przez silne oddziały piechoty lub kawalerii. Wszelkiego rodzaju zwroty przeprowadzane są szybko i sprawnie, a armia zawsze pilnuje, by odwrócić się w stronę wroga najsilniejszą linią. W trakcie trwania bitwy możesz nakazać jednostkom pewne zachowania np. włączyć tryb agresywny lub defensywny. W zależności od tego żołnierze będą albo chronili pozycję i atakowali tylko najbliższych przeciwników albo rozbiegną się po całym terenie w poszukiwaniu, kogo by tu zarżnąć lub co by tu zburzyć. W zależności od składu armii, liczby wojsk przeciwnika i terenu, na którym rozgrywa się bitwa przydatne okazują się różne tryby zachowania. Na przykład w trakcie ostatecznej rozprawy z wrogią osadą dobrze jest sterować tylko częścią wojsk, a reszcie (najlepiej konnicy) dać wolną rękę i nakazać agresywne zachowanie. Spowoduje to, że twoi żołnierze będą w zapale ganiać za wszystkimi wrogami, a z braku wrogów zajmą się (z równym zapalem) niszczeniem najbliższych budowli.

Każda z nacji dysponuje inną rodzajem wojskami. W przypadku Egipcjan wszystko jest przejrzyste niczym kryształ lub mózg Froggera [o, Randall chyba czytał leksykon, bo używa

nowego dla siebie słowa: mózg – Frogger]. Rydwan to Rydwan, Kawaleria na wielbłądach to Kawaleria na wielbłądach itp. W przypadku Wikingów może trochę mylić się Huskarl z Ulsarkiem, Hersirem i Jarlem, ale dopiero nazwy greckie stanowią prawdziwe wyzwanie! Gdyż niestety nazwy tych jednostek, choć historycznie prawidłowe, są po prostu nie do zapamiętania! Jaka jest różnica pomiędzy Petrobolos a Texotesem? Czy Pentekonter może zjeść Gastrophetes, czy odwrotnie? Jak szybki jest Carcinos i czy może dogonić go Hetairoi, jeśli bardzo się postara? Czy Peltast może ostrzelać Hippikona, czy też Hippikon Peltasta? Czy Hypaspist jest statkiem, człowiekiem, potworem, czy człowiekiem na koniu? Myślicie, że znam odpowiedzi na te pytania? Niestety, nie bez ściąg! Rozumiem zamiłowanie do historycznej rzetelności, ale może nie należało aż tak przesadzać? Albo wprowadzić dwie opcje: dla graczy pochodzących z Grecji i dla reszty świata :).

W Age of Mythology niezwykle ważną rolę odgrywają bogowie. Każdy gracz może wybrać sobie główne bóstwo – obiekt jego westchnień i modlitw (moim jest pewna G.G., ale to nie ma nic do rzeczy :)), a następnie pomniejsze bóstwa. Przychylność bogów, to sprawa pierwszorzędnej wagi. Dzięki niej użyjesz piekielnie mocnych zaklęć (np. teleportujesz wojska na teren wroga, albo wykujesz magiczny tunel prowadzący z dowolnego punktu w dowolny punkt na mapie), a twoje jednostki wojskowe bądź chłopcy otrzymają specjalne bonusy do walki lub produkcji. Więcej: łaska bogów owocuje tym, iż w świątyniach powołasz specjalne mitologiczne jednostki dysponujące ogromną siłą i zabijające standardowych wrogów szybciej niż Wielki Arnold gangsterów w filmie Commando. Potężne Kolosy, waleczne Minotaurowe, rujnujące flotę wroga Krakeny, uzdrawiające przyjaciół Walkirie, plujące jadem Kobry, przerażające Mumie, mające zdolności transportowe ptaki



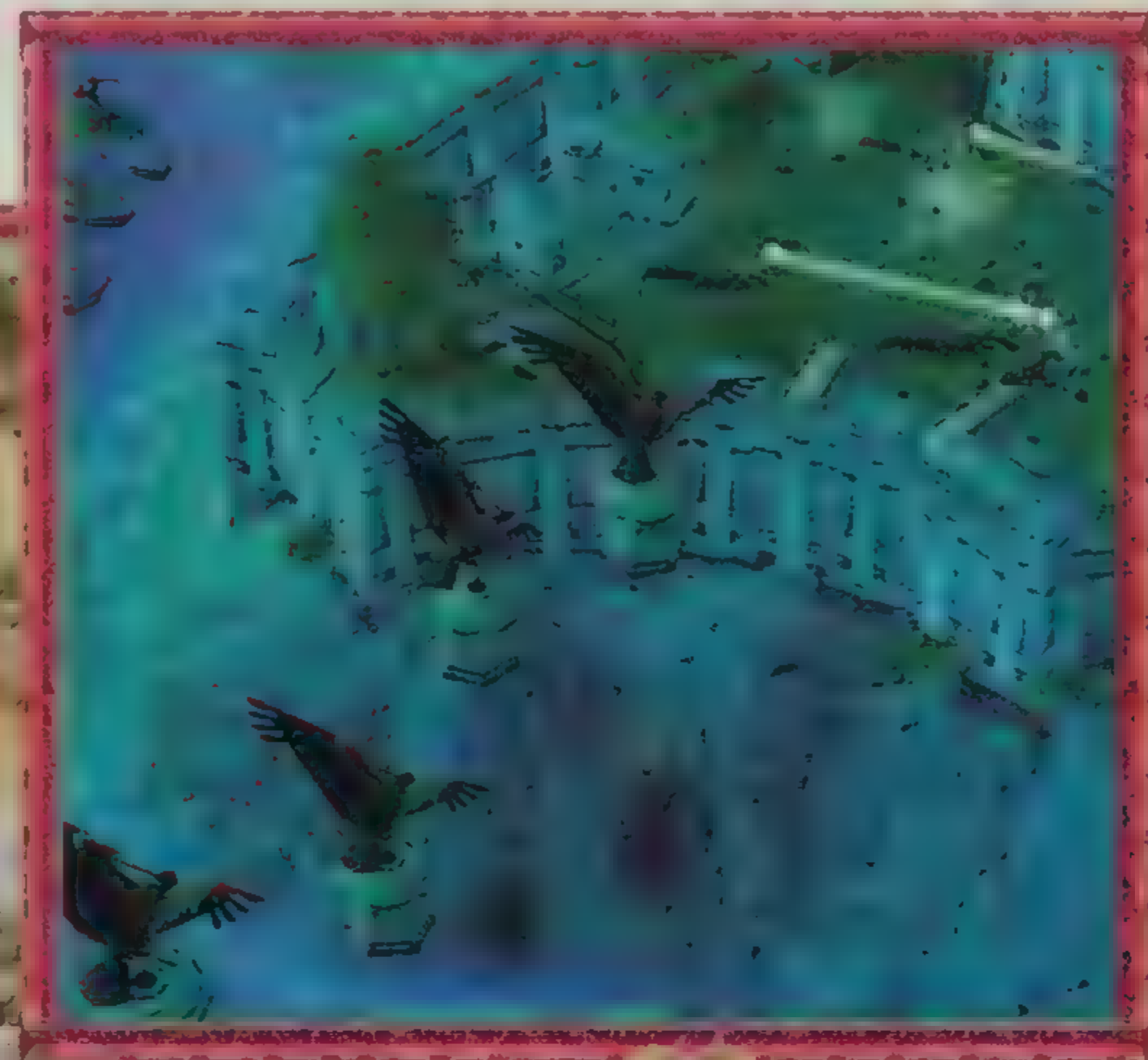
Roki i Le-wiatany – to tylko część z tych niezwykłych jednostek. Ich umiejętne wykorzystanie może zapewnić błyskawiczny sukces na polu bitwy. Powiem więcej: przy rozsądnym sterowaniu życiem duchowym narodu zyskujesz tak wielką łaskę bogów, że rekrutacja standardowych jednostek (złożonych z „ludzkich” żołnierzy) staje się mało przydatna, a armie złożone z mitologicznych stworów przemierzają mapę świata niczym mordercze tornado.

Pisałem już, jak ważni są bogowie i ich przychylność. Ale w jaki sposób pozyskać łaskę tych potężnych duchowych istot? Otóż każda z nacji zna inne sposoby zjednywania sobie bóstw. Grecy wznoszą świątynię i musisz potem wystać mieszkańców, aby się w niej modlili. Im większa liczba wyznawców, tym szybciej rośnie wskaźnik łaski bogów. Egipcjanie budują potężne monumenty, a bogowie patrzą wtedy na nich przychylniejszym wzrokiem. Najciekawszy sposób zdobywania zaufania bóstw mają Wikingowie. Jako naród wojowników muszą wywalczyć sobie łaskę w boju. Nieważne, czy będzie to walka z dzikimi zwierzętami, czy innymi narodami. Liczy się tylko liczba trupów i upojny zapach świeżo przelanej krwi, który miło łechce nozdrza Lokiego, Odyna lub Thora – wikingów bogów.

Age of Mythology opowiada historię trzech potężnych narodów: Greków, Egipcjan oraz Wikingów. W odróżnieniu od Age of Empires II, różnice pomiędzy poszczególnymi nacjami są ogromne. Pisałem już o diametralnie innym sposobie pozyskiwania łaski bogów, ale to nie wszystko. Na przykład gospodarka Egipcjan nie jest w żaden sposób uzależniona od drewna i od samego początku ten południowy na-

ród dysponuje sporą kulturą rolną. Jednak najciekawsze rozwiązanie zastosowano w przypadku gospodarki Wikingów. Po pierwsze, wojownicy z północy dysponują mobilnymi składami towarów (Ox Cart), co znacznie ułatwia wydobycie surowców. Po drugie, w ich państwie kto inny wydobywa złoto, a kto inny buduje gmachy oraz uprawia pola i ścina drzewa. Co ważne, wszyscy ci robotnicy mogą również brać udział w walce (są po prostu jednocześnie robotnikami i standardowymi wojownikami) i to ze znacznie lepszym skutkiem niż słabiutcy obywatele Grecji lub Egiptu.

W trakcie trwania bitew sporą rolę odgrywają bohaterowie (najciekawszy są herosi greccy, bo znamy ich z kart książek). Nie są oni tak potężni, jak niektóre z mitologicznych potworów, ale ich specjalne zdolności znacznie zwiększają możliwości twojej armii oraz gospodarki (bardzo interesująco wyglądają w tym wypadku zdolności Faraonów). W trakcie trwania kampanii masz okazję prowadzić specjalnych bohaterów – takich, wokół których stworzona została fabuła gry. Zrozumiałe więc, że ich śmierć powoduje



Age of Mythology

Ocena

5

Microsoft / APN Promise

<http://www.ensemblestudios.com/oom>

Wersja PL

RTS

PC

Multiplayer

Cena: 169 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

Wszystkie zalety AGE OF EMPIRES II plus fantastyczne opcje zarządzania religią

Profesjonalne wykonanie, w którym zabrakło szaleństwa i fantazji

Gra już w tej chwili znalazła się w czołówce najlepszych produkcji wszech czasów. Jak dla mnie, trochę na wyrost...



zakończenie rozgrywki klęską. Bardzo ważną rolę (dużo, dużo ważniejszą niż w Age of Empires II) odgrywają relikty. Znalezienie tych specjalnych, niezwykle cennych przedmiotów może znacząco wspomóc two państwo. Robotnicy zaczną pracować szybciej, pojawią się dodatkowe oddziały, jednostki będą mniej kosztować, budowle staną się wytrzymalsze itp. itd.

Od strony graficznej program został przygotowany znakomicie. Zarówno budowle, jak i poszczególne jednostki zostały narysowane nie tylko realistycznie, ale estetycznie. Poza tym, niektóre z nich naprawdę budzą grozę. Ogromny, czerwony smok latający nad miastem, przyczajone za budynkami gigantyczne, złote Kolosy, buszujący po morzach i niszczący floty Kraken, otoczone chmurami much Mumie – wszystko to naprawdę robi wrażenie. Ważne jest też, iż dla każdej cywilizacji przygotowany został inny styl architektoniczny, a w dodatku architektura budowli zmienia się również po wkroczeniu w następną epokę historyczną. Spotkasz również sporo stworzeń zamieszkujących lasy, pola i pustynie. Od niewinnych ptaszków i jełonków aż po niedźwiedzie, wilki, krokodyle, czy hipopotamy, z którymi spotkanie może się niefortunnie zakończyć dla twych robotników.

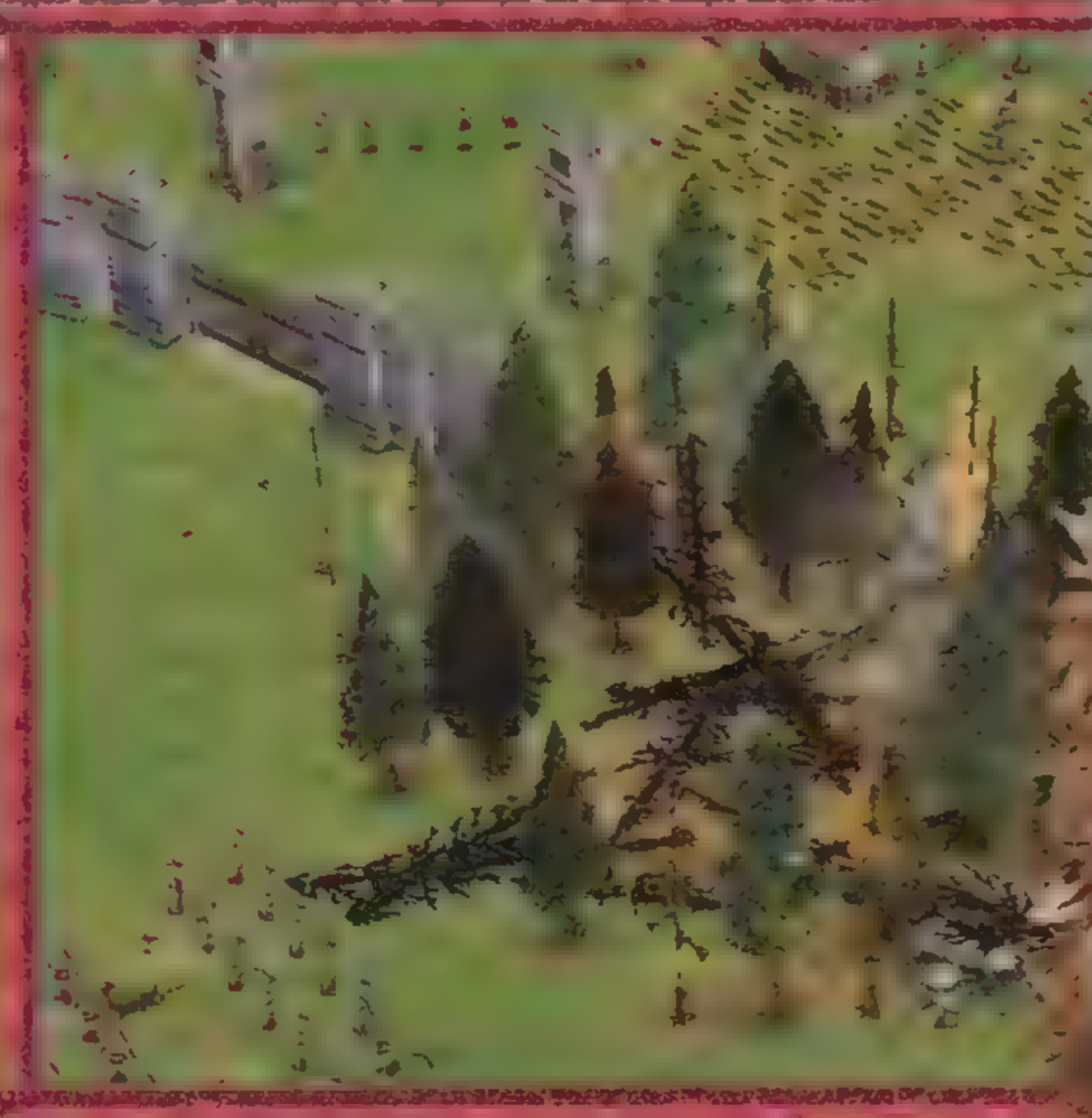
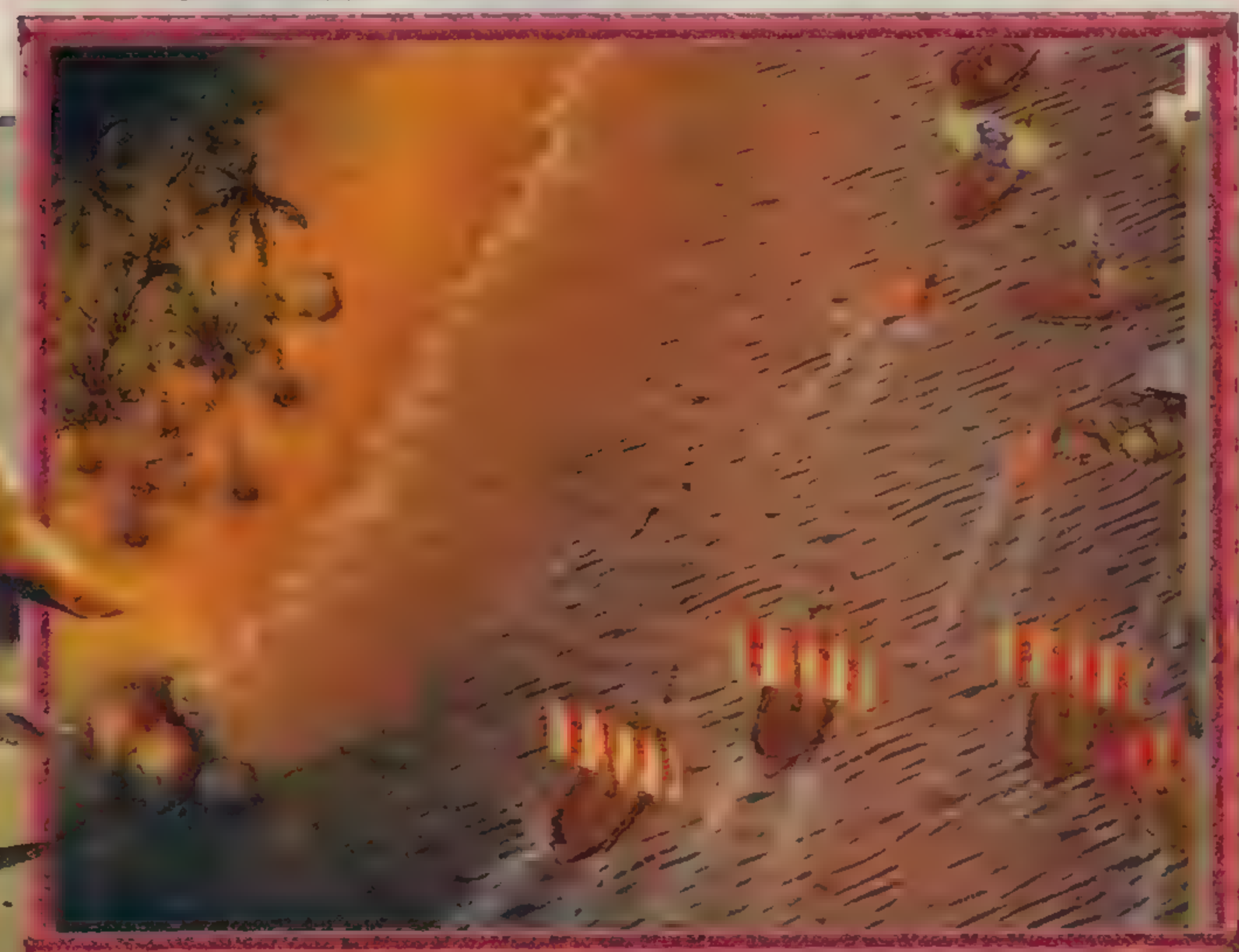
Jak ocenić Age of Mythology? Z jednej strony niewiele tu widzę nowości dotyczących ekonomii, z drugiej strony wprowadzenie wiary w bogów niesamowicie uatrakcyjniło zabawę. Co ważne możesz przecież wybierać alternatywne bóstwa, a to powoduje, iż dostępne stają się przeróżne kombinacje zaklęć oraz dysponujesz armiami o różnym składzie osobowym (a właściwie w tym wypadku wypadaloby napisać „o różnym składzie potworowym”). Dzięki temu jedna i ta sama gra może stać się inna od poprzedniej w zależności od wyboru bóstw opiekuńczych. Podobnie jak Age of Empires II, Age of Mythology charakteryzuje się ogromną grywalnością. Niewątpliwą zaletą jest odziedziczony

po Age of Empires II prosty w użyciu i przejrzysty interfejs. Mniej zaawansowani gracze mogą wybrać najniższy poziom trudności, na którym rozgrywka jest banalnie prosta. Osoby doświadzone i spragnione emocji wybiorą najtrudniejszy poziom trudności, a na nim komputerowi wrogowie zachowują się już całkiem rozsądnie i nie dają sobie w kaszę dmuchać.

W grze zabrakło mi jakiegś dozy szaleństwa. Owszem, to program dopracowany, dopieszczony i przygotowany z ogromnym profesjonalizmem. Ale... Po pierwsze sądzę, iż w grze powinny znaleźć się trzy odrębne kampanie dla trzech narodów, a nie tylko jedna kampania bez alternatywnych możliwości. Po drugie przydałaby się większa interakcja z bogami. Dlaczego na przykład nie możesz czasami usłyszeć głosu z nieba mówiącego: „wiesz co synku, coś ty za mało dbasz o mnie. Poślę do miasta tych dziecięć miłutkich Minotaurów (oraz ojca Rydzyka :)), aby zajęły się wychowaniem twych poddanych w duchu wiary i modlitwy”. Oczywiście opcja taka miałaby sens tylko wtedy, gdybyś NAPRAWDĘ zaniedbał rozwój religii. Przecież wiadomo, że bogowie greccy byli bardzo, ale to bardzo obrażliwi, a piorun z ich ręki wychodził równie szybko, jak coś tam – coś tam ze spodni Casanovy :). Szkoda, że nie pomyślano o wprowadzeniu takiej opcji jak morale wojsk, a także o włączeniu możliwości wzrostu rolplejowych wskaźników w zależności od zdobytego doświadczenia. Wymierny efekt byłby chociaż taki, że gracz dbałby o swe jednostki weteranów i nie posyłał ich w samobójczych atakach. Szkoda również, że nie wprowadzono zróżnicowania pór dnia lub pór roku. Miło byłoby przecież obserwować skute lodem ugory zimą, zieleniącą kłosa wiosną i złote łany zbóż w lecie. Nie mówiąc o tym, że armie poszczególnych nacji mogłyby walczyć lepiej lub gorzej w zależności od rodzaju terenu i pory roku. Wikingowie z całą pewnością uwielbialiby pokryte śniegiem równiny, a Egipcjanie najlepiej czuliby się na piaskach pustyni.

Długo by wymieniać możliwość ewentualnych innowacji, ale brutalna prawda jest, jaka jest: Age of Mythology to powtórka z rozrywki. Następny odcinek Bondy. Podobna akcja, co zawsze, identyczne konflikty, te same gadżety i tylko panienki w łóżku agenta zmieniają się z odcinka na odcinek... Czy to wystarcza? Sądząc po popularności Bondów większości widzów wystarcza w zupełności.

Jacek „Randall” Piekara



the LORD OF THE RINGS

FELLOWSHIP OF THE RING

„Jeden, by wszystkie
odnaleźć i w ciemności
związać...”

Wielki obrok smaku i kolorów, ale i jeden problem: to nie jest gra, a jedynie film. W tym sensie, że nie ma tu nic, co nie byłoby dostępne w ramach filmu. W tym sensie, że nie ma tu nic, co nie byłoby dostępne w ramach filmu. W tym sensie, że nie ma tu nic, co nie byłoby dostępne w ramach filmu.

Dziś, na Pierścieniu, to proste: połączysz gry akcji (widok TPP lub FPP) i przygodówki. Gra składa się z około 20 etapów połączonych przerywnikami animowanymi. W zależności od poziomu, kierujesz pacyfistami Froda, Aragornem bądź Gandalfem. Co będziesz robił? Ano, biegać, rzucać kamieniami, walczyć kijaszkiem (lub mieczem, gdy go znajdziesz), zbierać pieczarki odnawiające nadwątlone siły życiowe i wykonywać od czasu do czasu drobne questy przygodowe („Idź za róg, przynieś mi to i tamto”). Wątki przygodowe są w FarR naprawdę szczytkowe – questy i zagadki występują sporadycz-

nie, głównie w etapach z Froda. Na dłuższą metę gra nie oferuje więc żadnej głębi i, szczerze mówiąc, gdyby odjąć cały kontekst Tolkienowski, pozostałaby zwykła zręcznościówka, podobna do takich tytułów jak CROC, GIFT czy nowy HARRY POTTER. Tyle o mechanizmach gry, przyjrzyjmy się teraz jej wykonaniu.

Na pierwszy ogień weźmy oprawę graficzną. Podobnie jak w przypadku innych elementów gry, tak i tu poziom jest bardzo nierówny. Choć w FarR znajdziesz mnóstwo rzeczy, które będą cię śmieszyć i irytować, nie można powiedzieć, że grafika jest całkiem nieudana. Pewne zarzuty da się jednak postawić. Chyba największą wpadką jest wykonanie wody (rzek, stawów itp.). Jej powierzchnia jest płaska jak deska, często nie porusza się zupełnie, jakby nagle drwiał przymrozek. W dodatku programiści nie postarali się, by jakoś sensownie wkomponować akweny wodne w otaczający krajobraz i w rezultacie rzeka często wygląda jak niebieska wstążka, rzucona niedbale w poprzek tekstur.

Nie podobają mi się również modele postaci, w szczególności hobbitów – twarze są wręcz odpy-





świecie i zwiedzanie dzikich ostępów. Tutaj jesteś pozbawiony tej przyjemności. Często zdarza się również, że na drodze staje ci rzeczulka z wodą po kostki lub małe płotki i taka przeszkoda nie daje się w żaden sposób pokonać.

Realizm w FotR to zupełnie oddzielny rozdział. Wiem, że będziecie podejrzliwie się odnosić do oceniania realizmu w grze fantasy, jednak są pewne granice. Gdy Frodo spada w dół z dużej (lub małej) wysokości, stoi podczas lotu na

baczność. Wygląda to groteskowo. Kamień rzucony przed siebie odbija się w przedziwny sposób, często lecąc na wiele metrów w górę. Zupełnie jakby był wykonany z kauczuku, a obiekt, od którego się odbija, z betonu. Można się pokładać ze śmiechu, widząc, jak rzucony kamień odskakuje olbrzymim rykoszetem od miękkiej gleby, puchatej owcy czy... głowy Lobellii Baggins :)

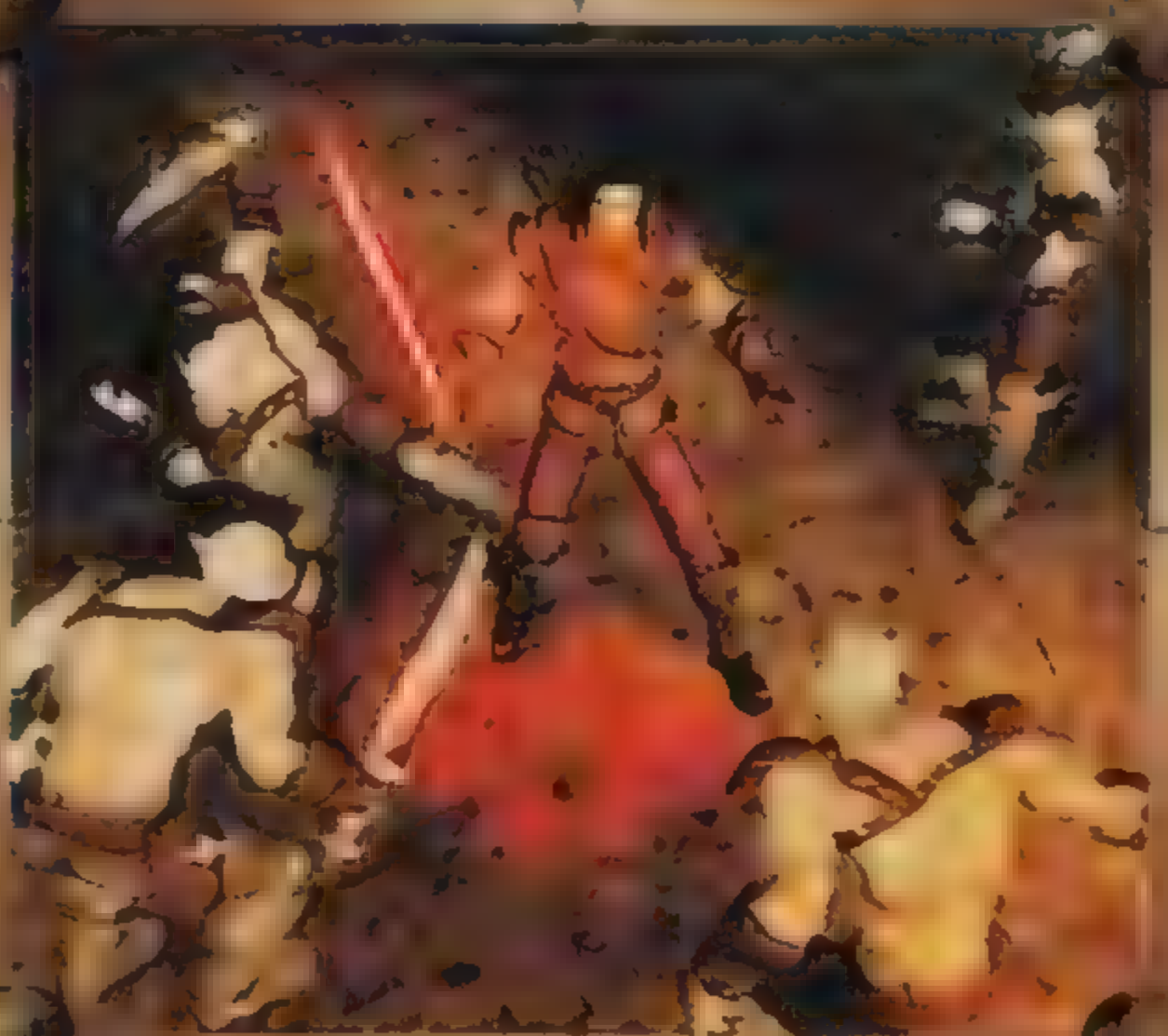
Muzyka w grze jest w miarę niezła i pasująca do klimatu, ale nie nachalna. Niestety fatalnie wypadli polscy lektorzy – masz wrażenie, że oglądasz Pszczółkę Maję (Sam ma głos jak kastrat chory na zapalenie gardła). Szkoda, że nie przyłożono się bardziej, gdyż katastrofalne i nie pasujące do postaci głosy niszczą i tak niewielkie dawki klimatu, które gra oferuje.

Kto wie, może mimo licznych wpadek i niedociągnięć, FotR sprawi ci jednak choć odrobinę przyjemności. Główną zaletą jest obecność wątków, które nie pojawiają się w filmie, ani w grach Electronic Arts na nim opartych. Z zainteresowaniem badałem Stary

Las, chętnie też obejrzałem takie postacie jak Tom Bombadil czy Stara Wierzba.

Ogólnie jednak FotR zdecydowanie zawiódł moje nadzieje – po raz kolejny otrzymaliśmy grę bardzo przeciętną, której rozgłos wynika tylko i wyłącznie z „wielkości” nazwy. FELLOWSHIP OF THE RING jest zdecydowanie zbyt krótki (około 8 godzin grania), zbyt liniowy i ma zbyt wiele niedociągnięć. Spodoba się, być może, dzieciom, jednak dla starszych fanów twórczości J.R.R. Tolkiena nie ma w tej grze nic interesującego. Może wersja na GBA wyjdzie lepiej panom z Vivendi...

Piotr „Fraguar” Mackal



LotR: Fellowship of the Ring

Vivendi Universal / Play It

<http://www.lordoftherings.com>

☐ Wersja PL

Action Advent.

☐ PC

☒ Multiplayer

Cena: 129,99 zł

☐ PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium 800, 128 MB RAM, akcelerator 3D, 850 HDD

☒ GBA

☐ Xbox

☒ Grafika

☒ Dźwięk

☒ Frajda

Miejscami grafika potrafi zaskoczyć, występują wątki pominięte w filmie

Gra jest zbyt prosta, żeby nie powiedzieć „prymitywna”, jest też zbyt krótka

FotR ma wiele wad, ale produkcja naprawdę jest bardzo ciekawa i interesująca. Z pewnością warto ją kupić i zagrać.

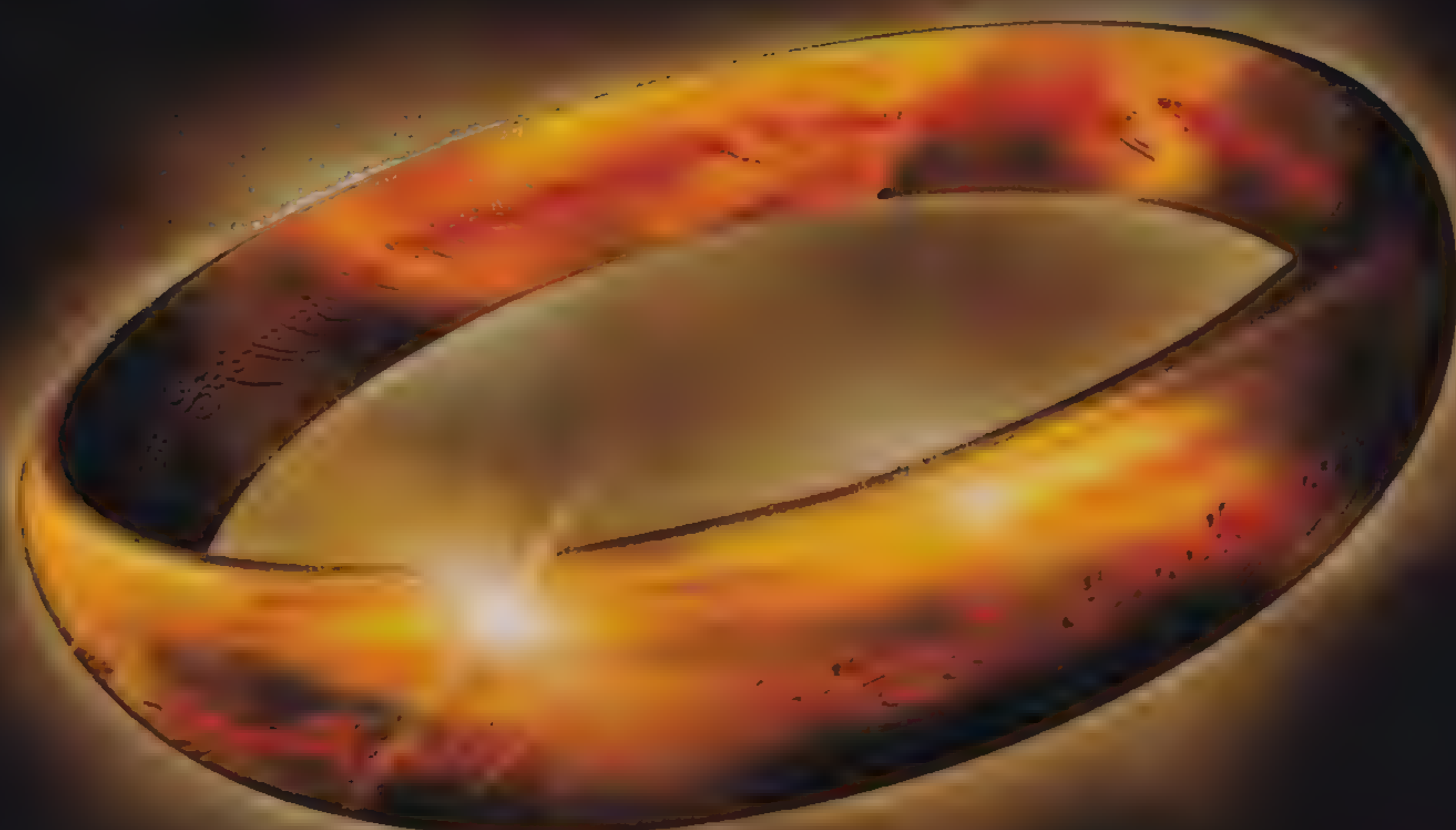
KONKURS Z ...

the LORD of the RINGS™

✦ THE FELLOWSHIP OF THE RING ✦

**Do wygrania
25 gier**

*Fellowship
of the Ring*



A oto nasze pytanie konkursowe:

Która z wymienionych osób NIE należała do Drużyny Pierścienia?

A) Boromir B) Gandalf C) Legolas D) Głoin

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, masz szansę na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij ją pod

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Wysłanie SMS-u kosztuje 1,25 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSLAĆ ODPOWIEDZ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.FR.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

3. Na umotywowany czekany od kasa styczna
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treści wiadomości nie wpisywać żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów od jednego uczestnika.

SYBERIA

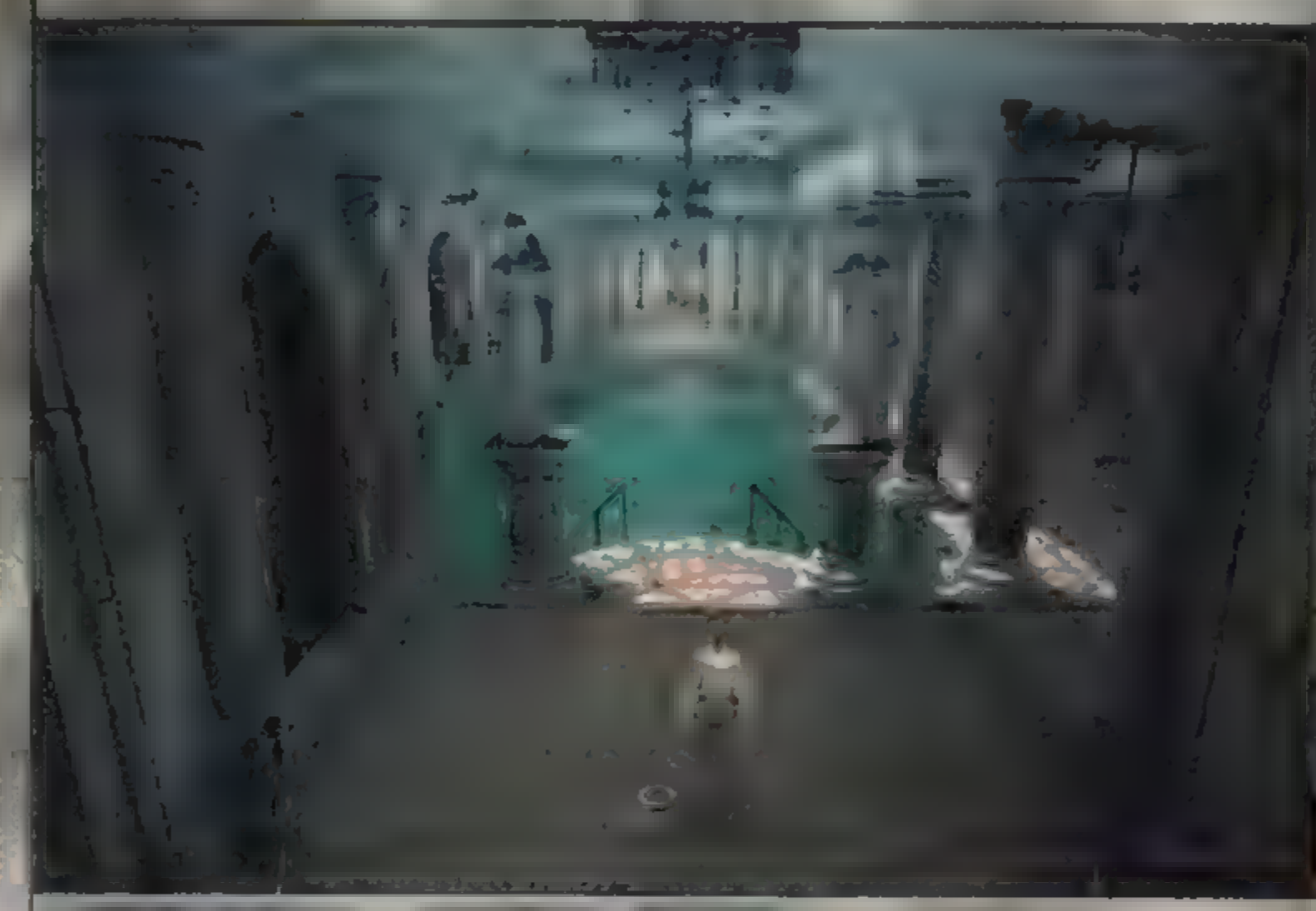
Wreszcie wspaniała przygodówka z wciągającą fabułą i rewelacyjną oprawą!



Czy pamiętasz jeszcze jakąś niezłą przygodówkę, przy której zasiadziałeś do wczesnych godzin porannych? Tak się składa, że właśnie jest 5:00 rano, a ja wciąż gram w SYBERIĘ. Już dawno żadna gra przygodowa nie przykuła mnie do fotela na tak wiele godzin. Jeśli jednak jesteś zagorzałym fanem masakr z wykorzystaniem wszystkich możliwych broni, to możesz spokojnie przejść do innego artykułu, bo ten raczej cię nie interesuje. Jeżeli natomiast pociągają cię niesamowite historie, to niewykluczone, że SYBERIA skradnie kilka wieczorów z twojego wolnego czasu.

Akcja nie zalicza się do burzliwych. Wiosna, połowa kwietnia 2002 roku. Główna bohaterka, Kate Walker, zaradna pani mecenas z kancelarii prawniczej Marson & Lormont w Nowym Jorku, została wysłana do zapomnianego alpejskiego miasteczka, stolicy zabawek mechanicznych zwanej Valadilene, w celu sfinalizowania sprzedaży zadłużonej fabryki automatów. Sprawa wydaje się być łatwa, tym bardziej, iż przed przyjazdem Kate wszystkie szczegóły transakcji zostały ustalone z właścicielką XVII-wiecznej fabryki – Anną Voralberg. Wystarczy ją tylko odwiedzić oraz przedłożyć do podpisania odpowiednie dokumenty. Gdyby jednak to było wszystko, gra trwałaby około 10–15 minut, w trakcie których zdążyłbyś jeszcze przespacerować się i obejrzeć to malownicze miejsce.

W trakcie podróży Kate ze Stanów Zjednoczonych do Europy, 86-letnia madame V. zostaje wezwana przed oblicze Najwyższego. Oczywiście tak renomowana firma jak Marson & Lormont przewidziała podobny rozwój sytuacji (bądź co bądź, w leciwym wieku śmierć może wpaść z wizytą do każdego człowieka nie pytając o zgodę), więc była na taką



Syberia

Ocena

5

Microïds / Cenega

<http://www.syberia.info>

Wersja PL

TP Adventure

PC

Multiplayer

Cena: 79,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB

GC

PSX

5+ Grafika

4- Dźwięk

5+ Frajda

Wspaniała atmosfera!!! Poza tym doskonała grafika, dopracowany scenariusz

Dziwne cieniowanie głównego bohatera, mogłoby być więcej dźwięku i muzyki

Najbardziej polecam tę grę przygodową, przy której naprawdę można poczuć klimat. Czyta, widać i jest przygodowo!

ewentualność przygotowana (firma, a nie śmierć). Kate udaje się do prawnika reprezentującego fabrykę, który oznajmia jej o istnieniu pewnej przeszkody uniemożliwiającej przejęcie. Przeszkoda ma na imię Hans i jest zaginionym bratem denatki. Problem tkwi w braku aktualnego adresu nie spodziewanego nowego spadkobiercy. Twoim zadaniem, gracz, jest wcielenie się w rolę Kate oraz odnalezienie Hansa Voralberga.

Grafika i silnik stworzone na potrzeby gry są doprawdy bajeczne. Prawie wszystko zostało dopracowane w najdrobniejszych detalach. Przebywając w stolicy zabawek mechanicznych czujesz się, jakby czas zatrzymał się na początku ery industrializacji. Brukowane uliczki, atmosfera przypominająca coś pomiędzy sielanką tolkienowskiego Bag Endu a „Przypadkiem Charles'a Dextera Warda” H.P. Lovecrafta. Jedyne dźwięk dzwoniącego co jakiś czas telefonu komórkowego głównej bohaterki przypomina, że jesteś w roku 2002. Niecodzienną zewnętrzną architekturę uzupełnia wręcz antykwarialny wystrój wnętrz, przemieszany z automatycznymi gadżetami z fabryki Voralbergów.

Jednocześnie widać ekonomiczny upadek mieszkańców Valadilene. Obdrapane ściany wewnątrz willi lokalnego mecenasa, poczciwy staruszek siedzący na ławce przy moście, wspominający czasy świetności miasteczka. Wszystko to rysowane i animowane w taki sposób, iż trudno oderwać się od ekranu komputera. A to dopiero początek opowieści.

Jedną z kilku rzeczy, do których można się przyczepić, jest spowolnienie animacji, gdy postać przybywa (przyszła) z Nowego Jorku próbuje wejść po schodach czy otworzyć drzwi. Zachowuje się wtedy dosyć sztucznie. Oprócz tego zbyt mało uwagi poświęcono cieniowi głów-

nej bohaterki. Bez względu na oświetlenie, jego kształt zawsze przypomina owal. Wkładając tyle pracy w grafikę i wprawienie w ruch otoczenia, można się było pokusić o lepsze cieniowanie.

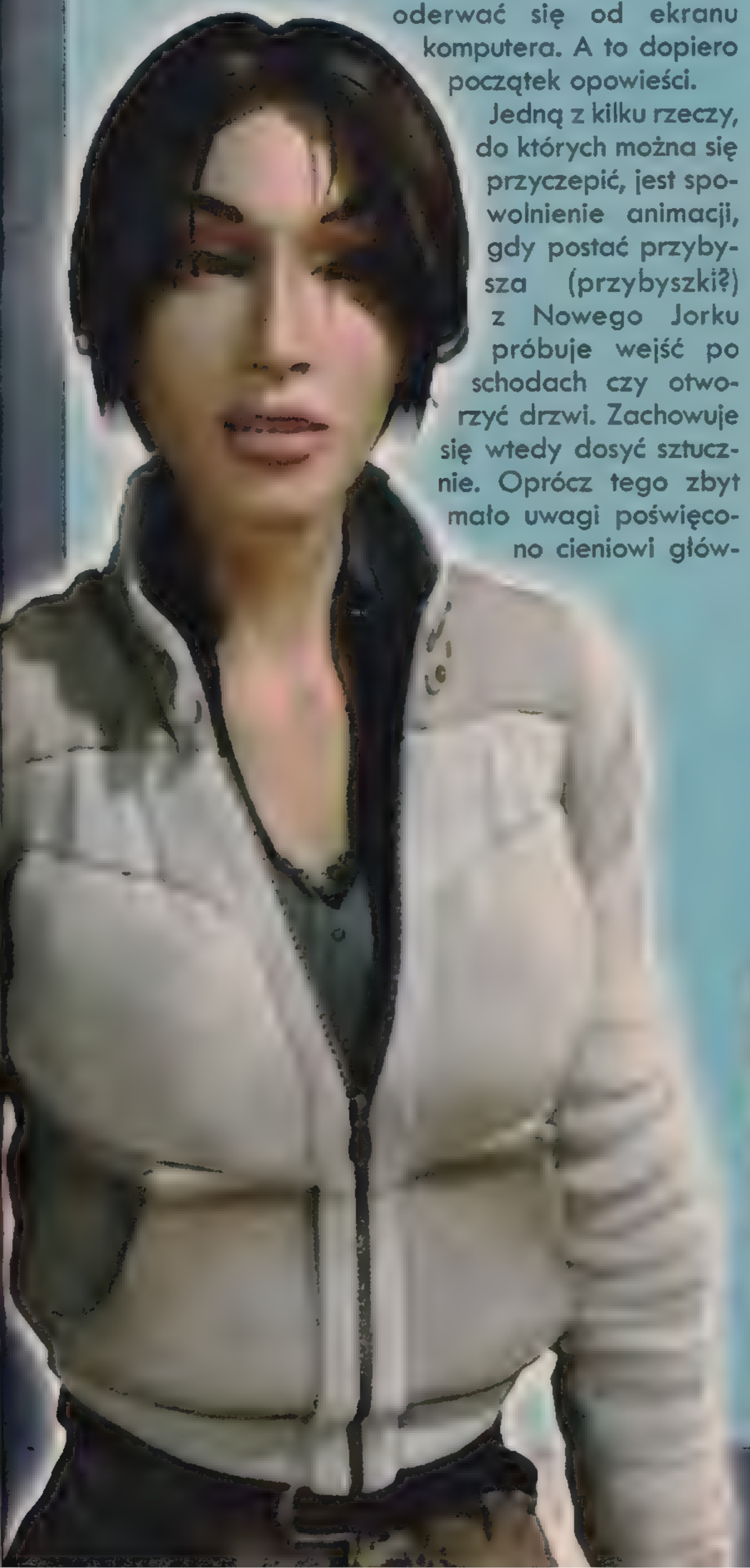
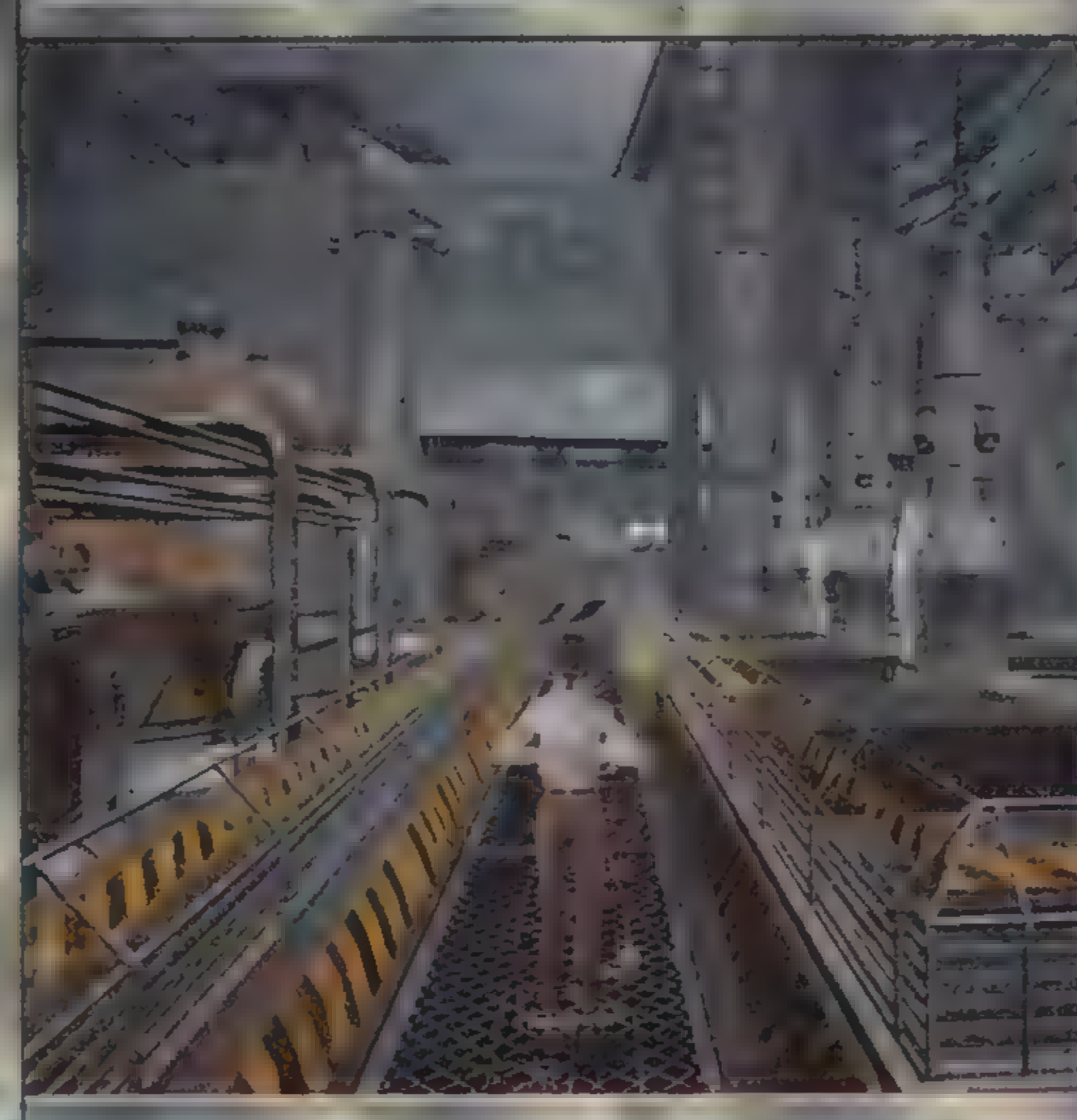
Oprawa muzyczna, w przeciwieństwie do grafiki, została potraktowana ascetycznie. Ma raczej za zadanie wtopić się w tło i nie przeszkadzać w konsumpcji przyrządzonej historii. To posunięcie wydaje się być celowe oraz pozwala budować specyficzny klimat otaczającego świata.

Zagadki są umiarkowanie skomplikowane. Po pewnym czasie nudzić może ciągle poszukiwanie kluczy do ważnych dla dalszej fabuły lokalizacji. Niedogodność ta nie umniejsza jednak przyjemności czerpanej z rozgrywki.

Lokalizacja wykonana przez firmę Cenega jest dosyć dobra i sugestywna (na razie moimi ulubieńcami została para z łodzi stacjonująca w kanale miasteczka uniwersyteckiego). Do tej pory nie dostrzegłem żadnych błędów i wypaczeń.

Myszę, że nieprzypadkowo SYBERIA otrzymała pierwszą nagrodę w kategorii gier przygodowych na targach E3 w Los Angeles. Melancholijny, wciągający scenariusz Benoit Sokala, poparty bardzo dobrą grafiką, stawia tę grę co najmniej na równi z takimi tytułami, jak THE LONGEST JOURNEY, DISCWORLD NOIR czy NIGHTLONG. Już teraz można ją uczciwie zaliczyć do klasyki gatunku. Polecam na długie zimowe wieczory. Zwłaszcza gdy za oknem śnieg, a ciągnie cię do cieplejszych, nastrojowych klimatów.

Paweł "Cyberfish" Karaszewski



Harry Potter

I KOMNATA Tajemnic



Oto gra dla miłośników czekoladowych żab (tfu, Frogger...) i fasolek o smaku szpinaku z cukrem

Hogwart nie mógł uznać drugiego roku spędzonego w Harrym Potterze za udany. Również i tym razem mroczny Sami-Jedzie-Kto namieszał jak niewłaściwy skrzek w eliksirze latania do latriny. A wszystko zaczęło się, kiedy wierzba bijąca... Że co? Ach!!! Tfu, tfu, przepraszam, głupi ze mnie skrzat, niegodny uwagi i śmierzdzący, ukarżcie mnie! Ukarżcie mnie! Jak mogłem się tak pomylić...

Oczywiście to Harry Potter pobierał nauki w słynnym Hogwarcie. Początkowo, jeśli nie liczyć niezbyt miłego epizodu z latającym fordem angli, szło mu całkiem znośnie. Gilderoy Lockhart nauczył go nowego czaru, zaś smaczne czekoladowe żaby i fasolki wszystkich smaków Bertiego Botta same pchały się do kieszeni. W efekcie Harry szedł jak burza do przodu, z palcem w kieszeni pokonując kolejne wyzwania. Nie były one szczególnie skomplikowane. Wystarczyło bowiem błądzać na oślep przed siebie, jedyną możliwą drogą, bez oglądania się na boki. Czasem należało też przeskoczyć jakąś kładkę, bezpiecznie przejść przez ogród porośnięty horklumpami czy poprzesuwać klocki tak, by schowana pod sufitem gwiazdka sama wskoczyła za pazuchę.

Szczególną przyjemność sprawiały Harry'emu mecze, khem, Quiditcha. Quiditcha. Coś takiego znaczy się... W każdym razie latanie na miotle za złotym zniczem wciągnęło Pottera nie gorzej niż bagno pobliskiego lasu. Niestety, ultranowoczesna miotła naszego młodego czarodzieja miała tę dziwną właściwość, że była narowista i nie zawsze się go słuchała. Skierowanie jej we właściwą stronę było niekiedy zadaniem znacznie poważniejszym niż proste filipendo – już łatwiej byłoby pasażerskiego Jumbo Jeta posadzić na pasie startowym Okęcia. Harry żałował też odrobinę, że Quiditch nie zmienił się od poprzedniego razu. W końcu nie ma nudniejszej gry od tej samej gry po raz drugi!

Khem, rozgadałem się troszeczkę, głupi ze mnie skrzat, oj głupi, śmierzdzący i niegodny uwagi. Tak to niestety jest... Chce się dobrze, a nie wychodzi, łeb pęka, a uszy dęba stoją. No, ale cóż... Pierwszych parę miesięcy w Hogwarcie dłużyło się Potterowi niczym długodystansowy wąż boa. Zajęcia, nowe czary, spotkania z kumplami, wreszcie

Harry Potter i Komnata Tajemnic

Electronic Arts / Cenega

<http://harrypotter.ea.com/>
☐ Wersja PL

TPP

☐ PC

☒ Multiplayer

Cena: 139,90 zł

☐ PS2

Wymagania sprzętowe

 P 300 MHz, 64 MB RAM,
akcelerator 4 MB

☐ GC

☐ PSX

☒ Grafika

☒ Dźwięk

☒ Frajda

☒ To Harry Potter! Dzieciaki będą wniebowzięci!

☒ Starsi gracze będą raczej rozczarowani. Zbyt proste to-to i zbyt brzydkie

 Drugi młody Harrygo nie skomentuję, poza
tym podane informacje. Nie ma co tu techniki,
bo gra należy samemu i całkiem...




ów potworny, spędzający sen z powiek profesor Severus Snape. Facet – dawny stronnik Sami-Wiecie-Kogo – zdecydowanie nie przepadał za Harrym i starał się uprzykrzyć mu życie na każdym kroku. Nasz biedny czarodziej trochę się tym przejmował, jakby nie dostrzegając, że każde prawidłowo wykonane zadanie dostarcza jego domowi, Gryffindorowi, kolejnych punktów w rankingu. Na szczęście wiemi przyjaciele, Ron i Hermiona, stali po jego stronie. Ilekroć więc Potter miał jakieś problemy, no nie wiem (dumny skrzat ze mnie), zapominał hasła do dormitorium czy znalazł się w pobliżu woznego Argusa Filcha, od razu przybiegali mu z pomocą. Coż, stare przysłowie nie na darmo mówi, że z przyjaciółmi zawsze raźniej, nawet jak mniej wyraźnie, bo procesor nie nadąża.

Mniej więcej w połowie roku zaczęło się wreszcie coś dziać. Owszem, już wcześniej Harry słyszał tajemnicze, groźące mu głosy, jednak dopiero napis na ścianie „Komnata Tajemnic została ponownie otwarta...” zaktywizował jego nieprzeciętnie szare komórki. Okazało się, że wiele lat temu założyciele Hogwartu, Salazar Slytherin i Goldryk Gryffindor, pokłócili się o mugoli. Poszło o ich obecność w placówce naukowej. Ponoć Slytherin zbudował wówczas w tajemnicy przed kolegami tajemniczą Komnatę Tajemnic i osadził w niej prawdziwą bestię. Tylko jego dziedzic mógł ją odnaleźć i zgladzić monstrum. Oczywiście we wszystko wmieszał się sam dyrektor Dumbledore oraz Sami-Wiecie-Kto, nie wspominając o stworze petryfikującym po korytarzach ludzi. W Hogwarcie zrobiło się naprawdę niebezpiecznie... Nawet ja, mały głupi skrzaciak, miałem takiego stracha, że mi nogi drżały jak galareta malinowa z fasolkami Bertiego Botta o smaku woskowiny.

Hmm... muszę tu nadmienić, że Sami-Wiecie-Kto już przed rozpoczęciem roku najął sobie do pomocy bardzo przeciętnych programistów. Stanęli oni na głowie, byle tylko nie poprawić warunków, w jakich Harry przebywał w KAMIENIU FILOZO-

FICZNYM. W efekcie, khem, szkoła i jej okolice wyglądają dość schematycznie i niezbyt imponująco. Proste, trójwymiarowe obiekty, niezbyt złożone lokacje i ledwie przeciętne tekstury w połączeniu ze stosunkowo niską rozdzielczością nie przypadną do gustu komputerowym purystom. Mogą sprawić, że wielu mogoli uzna Pottera za płaskotwarzowego dziwaka o zębatej skórze i bardzo sztywnej posturze. Biedaczysko wiedział o tym i zapewne zalamalby się, gdyby nie fakt, że młodzieńcze nerwy dosłownie co trzy minuty były szarpane przez napis informujący o wczytywaniu kolejnego poziomu. Za każdym razem nastrój pryskał jak smok Hagrida ze swojego kojca.

Równie fatalnie spisali się tłumacze oraz osoby udzielające głosów studentom Hogwartu. Zabrało przede wszystkim klimatu wielkiej przygody, spektakularnego rozmachu i ciepła znanego z kronik pani Rowling. Wiem, khem, nie jest łatwo przenieść go na ekran czy papier. Ja sam, głupi skrzat, staram się jak mogę, a nie wychodzi. Ale te frazy, khem, eheheh, eeee... frazy, które wypowiadają niekiedy Harry Potter i spółka, brzmią po prostu niewiarygodnie. Gdybym nie znalazł tego czarodzieja, uznałbym, że jest niezdolny do uzewnętrzniania jakichkolwiek uczuć. A tak przecież nie jest!

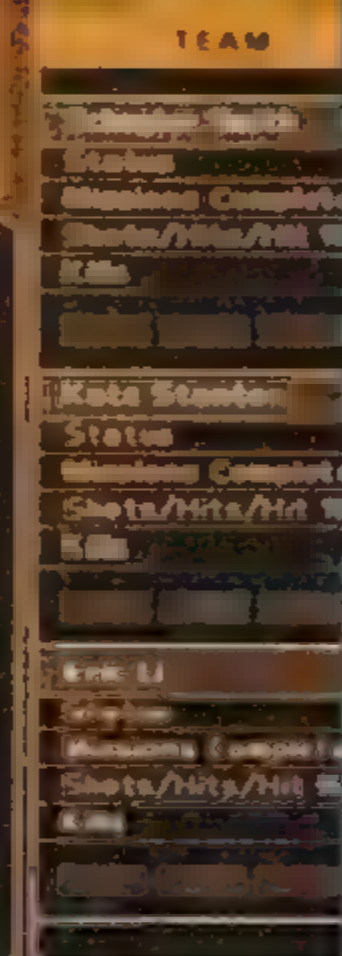
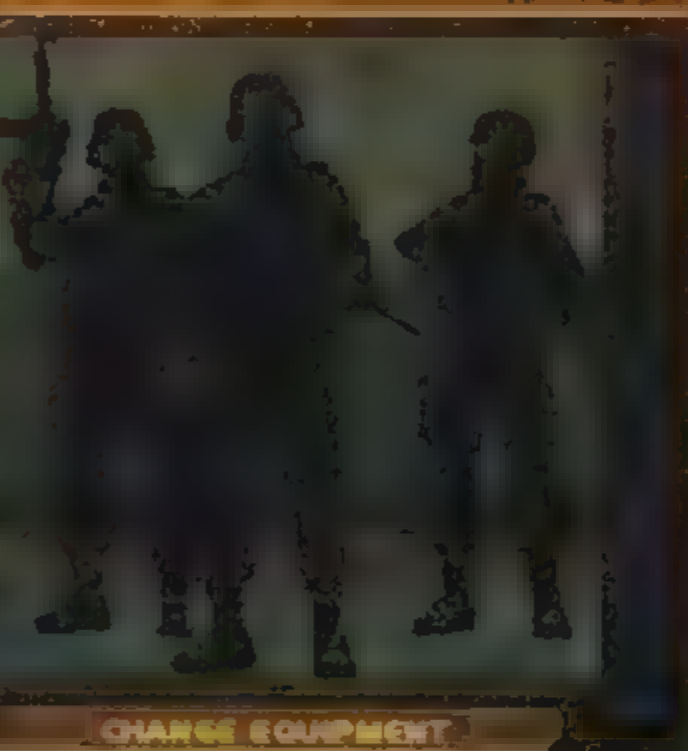
Khem, khem, przepraszam, już gardło mnie zaczyna boleć. Zbijcie mnie, ukarście, głupiego, nędznego, śmierzącego skrzata. Khem... Albo pójdę się sam ukarać. Do zrobienia. Aha... Pozdrowić od was Pottera czy sami go odwiedzić?

Michał „Joel” Zacharzewski



SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW

Na podstawie świetnej książki stworzono przeciętny film. Z przeciętnego filmu zaś udało się zrobić marną grę :)



Nie tak dawno mogłeś obejrzeć w kinach film pod tym samym

tytułem, luźno oparty na książce Toma Clancy'ego. Teraz będziesz miał szansę przyciąć w grę, niestety mającą niewiele wspólnego z książką i filmem. Grę można porównać do takich słynnych pozycji, jak Ghost Recon czy SWAT 3. Jednak Suma Wszystkich Strachów (SWS) to coś znacznie słabszego od swych pierwowzorów. Mimo iż twórcami są ci sami ludzie co w przypadku GR (Red Storm Entertainment), to gra pozostawia wiele do życzenia.

Pozwolę sobie przybliżyć fabułę gry. Preludium akcji to dwie misje, gdzie jako agent FBI uganasz się za terrorystami z grupy zwanej Ludzie Gór. W międzyczasie, na stadionie w Baltimore (stan Maryland), ktoś podkłada i detonuje

mini bombę atomową (podejrzewałbym Froggera, gdyby nie fakt, że już doszedłem do misji wyjaśniającej całą sytuację) w czasie trwania finałowego meczu o mistrzostwo ligi Super Bowl (chodzi chyba o futbol amerykański). W eksplozji ginie ponad 100,000 ludzi. Oczywiście władze są wkurzone, więc zaczyna się poszukiwanie winnych. Dzięki spektakularnym sukcesom, jakie dotychczas odniósł w walce z terroryzmem, zostajesz przeniesiony do jednostki specjalnej CIA, którą oddelegowano do zidentyfikowania oraz schwytania złoczyńców odpowiedzialnych za tragedię z Baltimore.

W grze podoba mi się szybkość reakcji SI wrogów – im wyższy poziom trudności, tym sprawniej reagują na przebieg akcji. Tutaj naprawdę nie ma czasu na myślenie. Zanim wejdziesz do pomieszczenia, warto użyć Wykrywacza Rytmu Serca (WRS), żeby zlokalizować pozycję terrorystów. Po wejściu nie będziesz miał czasu na rozglądanie się po pokoju czy korytarzu.

Strzelaj w punkt, w którym ostatnio przebywał przeciwnik. Masz na to zwykle mniej niż jedną sekundę. Albo oni, albo ty. Terrorysty współpracują ze sobą – gdy jedni przesuwają się w kierunku twoich

jednostek, inni zapewniają im ogień osłaniający. Napastnik słysząc cyszałki w sąsiednich pomieszczeniach może przyjść z odsieczą swoim kumplom. Nie czuj się więc zbyt

pewnie gdy oczyścisz dany pokój, bo może spotkać cię przykra niespodzianka. Przeciwnicy wykorzystują również dosyć dobrze otoczenie do ukrywania się przed kulami czy granatami. System wydawania rozkazów jest całkiem rozsądny i prosty w obsłudze, podobny do tego ze SWAT 3. Niestety sposób ich realizacji jest zwykle fatalny (patrz poniżej).

Jest też w SWS kilka rzeczy, które mi się nie podobają. Na przykład SI jednostek wspierających twoje oddziały – nie rozumiem, jak można zaniedbać SI sprzymierzeńców, jednocześnie całkiem nieźle dopracowując SI wrogów. Twoi pomagierzy są kretynami. Średnio wychodzi im 1 z 5 podjętych akcji. Większość rzeczy trzeba robić samemu, jeśli nie chcesz, aby co misję 2/3 składu kończyło w plastikowych workach.

Grafika – spójrzcie na screeny Rainbow Six 3 - Raven Shield i porównajcie z SWS. Gigantyczna różnica na niekorzyść tej drugiej pozycji. Najwyraźniej twórcy SWS stawiali się na wysoką miodność rozgrywki, a nie dobrą szatę graficzną. Niestety zapomnieli, że miodność też nie wyszła im najlepiej. Nie widać nawet broni, jaką w danym momencie się posługujesz, ani broczącej krwi. Animacje umierających postaci także pozostawiają pewien niedosyt.

W SWS dostępna jest opcja multiplayer – gdyby nie to, gra starczałaby na jeden dzień zabawy. Jeśli z jakiegokolwiek powodu warto kupować SWS to właśnie po to, aby pograć z kumplami po necie.

Brak opcji dostępnych w Ghost Recon oraz Rainbow Six – czyli całkowite odcięcie wątku taktycznego. Powstał produkt będący namiastką Counterstrike, ale poprzez brak dynamiki, nie jest w stanie konkurować z żadnym z powyższych tytułów. Podsumowując gra nie jest zła, lecz nie jest też dobra. Jest ot, taka sobie. To za mało...

[Paweł „Cyberfish” Koraszewski]

Suma wszystkich strachów

Red Storm / Play It

<http://www.redstorm.com>

☐ Wersja PL

Action shooter

Ocena

3+

☐ Multiplayer

Cena: 129,99 zł

☐ PS2

Wymagania sprzętowe

PII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

☐ DC

☐ Xbox

☐ Grafika

☐ Dźwięk

☐ Frajda

Spora dawka napięcia (masz tylko 1 sek. na reakcję w sytuacjach podbramkowych)

SI sprzymierzeńców, gra zbyt szybko się kończy, brak krwi (mało realistyczne)

Gra nie jest zbyt trudna, ale to nie jest jej zaleta. Wzrost poziomu trudności jest zbyt mały. Wzrost poziomu trudności jest zbyt mały.



Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC **USB**



**Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!**

- ★ kąt obrotu 180 stopni
 - ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
 - ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
 - ★ w pełni programowalne przyciski
 - ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
 - ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
 - ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
 - ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
 - ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
 - ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami
- Tego nie ma konkurencja!!!



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52. Pon. - Pt. w godz. 10⁰⁰-18⁰⁰
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl



Wylączna dystrybucja na rynku polskim:

MANTA Multimedia Sp. z o.o.

ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa

kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

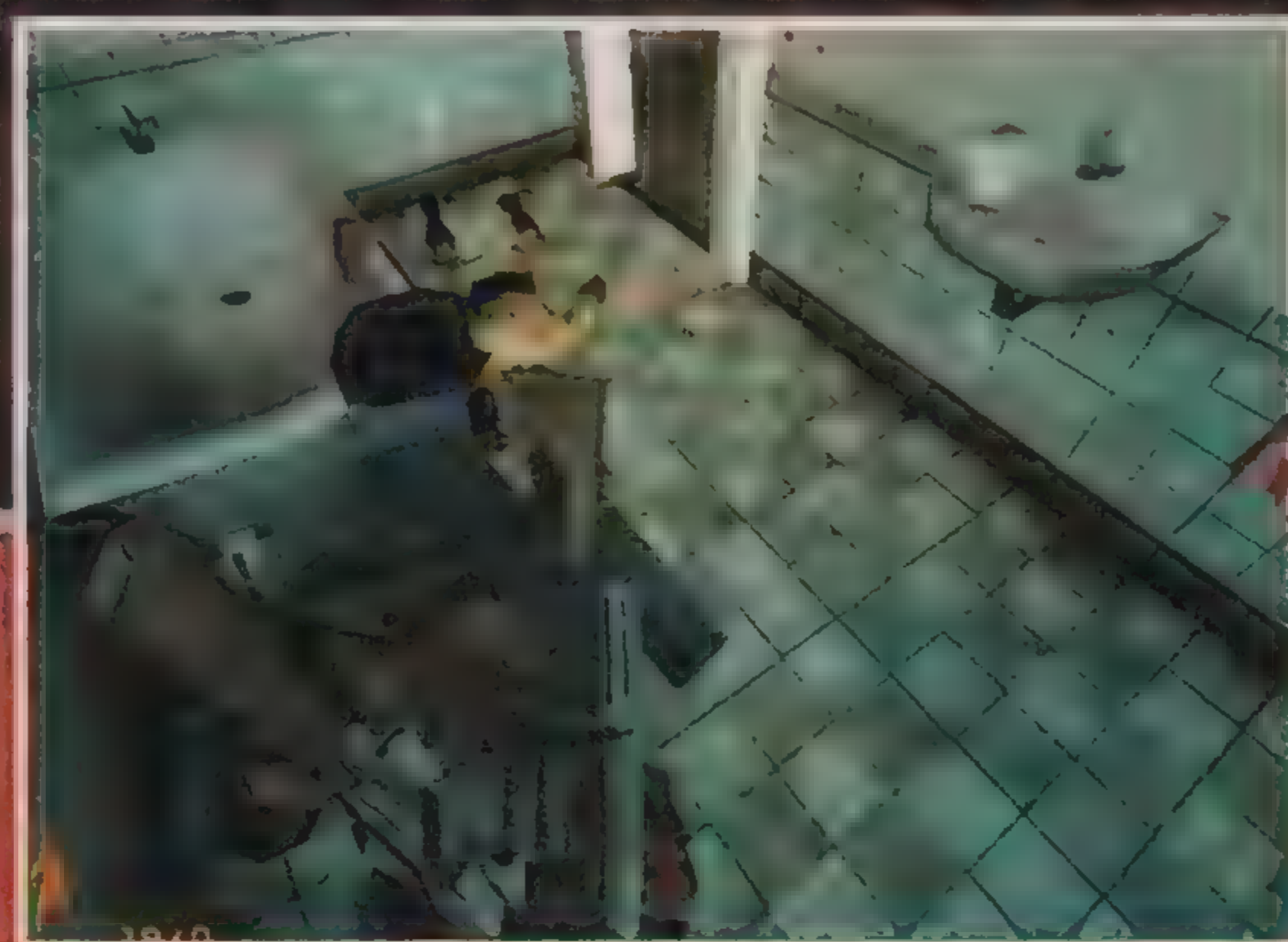
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

IRONSTORM

Wojna nieprawdziwa, choć bardzo rzeczywista. Niby przeszłość, a jednak przyszłość...

Akcja IRON STORM, nowej strzelaniny FPP/TPP firmy Wanadoo, rozgrywa się w rzeczywistości alternatywnej. Europę już od 50 lat trawią pożogi I wojny światowej. Imperium Rosyjsko-Mongolskie, dowodzone przez genialnego stratega, barona Romana Ungerna Sternberga, ani myśli ustąpić zachodniej koalicji, zbijającej kokosy na obligacjach wojennych. Nad polami snują się więc gazy bojowe, te same, które niegdyś opłatały twierdzę Verdun i okolice rzeki Sommy. Zwykli żołnierze wciąż giną w okopach albo w czasie szturmów, nadziewając się na ogień karabinów maszynowych. Jednocześnie w bunkrach ogląda się telewizję i testuje broń z celownikami laserowymi!

Wiosną 1964 roku szpiegzy Zachodu docierają do danych o tajnym laboratorium barona Sternberga, w którym opracowano tzw. ciężką wodę. Sukces badań może zadziwić pożądaną przez Zachód równowagę wojenną. Dowództwo postanawia wysłać do akcji swojego najlepszego człowieka. James Anderson, czterdziestoletni porucznik, otrzymuje rozkaz przedarcia się za linię frontu, odnalezienia laboratorium i zniszczenia próbek ciężkiej wody. Czeką go sześć rozległych epizodów rozgrywających się m.in. w niemieckim Wolfenbวร์gu, Berlinie oraz pancernym pociągu „Car Iwan”.



Nie da się ukryć, że główną zaletą IRON STORM stanowi wciągająca fabuła. Opisany w niej świat jest daleko bardziej oryginalny niż „kolumbijska dżungla z baronami narkotykowymi w tle” czy „odległa planeta gdzieś w sąsiedniej galaktyce”, które znasz z tysięcy innych shooterów FPP. Autorom udało się również w wiarygodny sposób połączyć elementy charakterystyczne dla I wojny światowej (gazy bojowe, proste czołgi, wojna okopowa) z techniką z czasów wojny w Wietnamie (śmigłowce, karabiny na podczerwień czy wspomniane lasery). Z kolei poszczególne zadania nie ograniczają się do nieustannego biegania i strzelania. Pod względem stopnia skomplikowania IRON STORM przypomina niekiedy osławionego HALF-LIFE. Czasem trzeba zakraść się po cichu do schronu, schować broń, tudzież przyłączyć się do grupki jeńców. Niekiedy wręcz przeciwnie – wyskoczyć w stylu Rambo 3 na środek placu i położyć kilkunastu chłopów trupem. W porównaniu do MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, gdzie największą trudność sprawiało przedarcie się

przez kontrolowane przez snajperów podwórka, niektóre zagadki IRON STORM prezentują się naprawdę przyzwoicie. Szkoda jedynie, że autorzy gry nie do końca wykorzystali opcję przełączania się z trybu FPP w TPP i odwrotnie.

Drugą, wcale nie mniejszą zaletą gry, jest re-



Iron Storm

4xStudio / CD Projekt

<http://www.stormgame.com>

Wersja PL

FPS

PC

Multiplayer

Cena: 99,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator graf. 3D 16 MB

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

To nie SERIOUS SAM, tu trzeba myśleć! I to nawet całkiem sporo...

Owszem, gra się miło, ale całość raczej nie powala. Dla fanów tematu

Kolejna wojna w alternatywnej rzeczywistości. W alternatywnym świecie 1964 roku. Dobre brudne, lecz wciągające





gry, pojawiające się u graczy mających mysz podłączoną do portu USB.

Autorzy gry przygotowali tryb multiplayer, jednak w jednym z wywiadów przyznali, że stanowi on jedynie „skromny dodatek” do trybu dla jednego gracza. Składają się nań klasyczny i drużynowy deathmatch, capture the flag oraz isolation case, model rozgrywki polegający na przenoszeniu tykającej bomby do obozowiska przeciwnika. I choć projekty map są przyzwoite, to chyba żaden miłośnik RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN nie spędzi w siedzibie IRON STORM więcej niż pół godziny. Po prostu jest on przedziwny jak czerwona czapka Mikołaja.

alizm świata przedstawionego. Wystarczy wbiec do pierwszego lepszego okopu, by przekonać się, że wojna to nie przelewki. Kule latają dosłownie wszędzie, każdy pagórek czy chątka obstawiona jest przez snajperów, a granaty kładą pokotem wielu twoich towarzyszy. Nie ma miejsca, w którym mógłbyś poczuć się bezpiecznie. W dodatku wystarczy jedna chwila nieuwagi, by na dobre rozstać się z tym światem. Dlatego też o sukcesie decyduje umiejętność skradania się i obserwowania otoczenia, a nawet przewidywania, gdzie wróg mógł się ukryć.

Trzecią zaletą IRON STORM jest interesująca oprawa graficzno-dźwiękowa. Autorski silnik Phoenix3D (pojawia się też w zapowiadanym na 2003 rok STALINGRADZIE) doskonale radzi sobie z otwartymi przestrzeniami. W wielu miejscach brakuje co prawda detali, tekstury nie są aż tak wybitne jak w MAX PAYNE, jednak odpowiednio dobrane kolory, a także takie elementy otoczenia jak brudny piach, wszedłoborne ruiny czy pozbawione liści drzewa świetnie oddają dość ponurą atmosferę wojny. Szwankuje natomiast animacja postaci. Żołnierze poruszają się dość sztucznie, zdarza się też, że w trakcie czołgania nogi zapadają im się pod ziemię bądź wchodzi w ściany. Równie nierówna jest oprawa dźwiękowa IRON STORM. Aktorzy wcielający się w główne role (w angielskiej wersji językowej) wypadają nieprzekonywująco, natomiast wszelkie „odgłosy wojny” wzmacniają i tak już świątynny klimat programu. Warto też zainstalować najnowszy patcha, który usuwa problemy z menu głównym

Współczesny Hamlet z pewnością zmieniłby swoje imię, a także pytanie, nad którym się głowił. Słowo „być” ustąpiłoby bardziej prozaicznemu „kupić”. Niestety, odpowiedź wcale nie byłaby tak prozaiczna. Konkurencji z NO ONE LIVES FOREVER 2 IRON STORM raczej nie wygra, jednak może stanowić ciekawą alternatywę wobec nadciągającego MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD. Zwłaszcza, że drobne wady (animacja, tryb multi) z całą pewnością nie przesłonią zalet...

Michał „Joel” Zacharczewski



modi i nanna

SPRYTNE SMYKI

Modi i Nanna: Sprytnie smyki

reSynt / LEM

<http://www.lem.com.pl>☐ Wersja PL

zręcznościowa

☐ PC☒ Multiplayer

Cena: 49 zł

☒ PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium GHz, 128 MB RAM,
karta grafiki 32 MB, 785 MB HDD☒ DC☒ Xbox☒ Grafika☒ Dźwięk☒ Frajda

Różnorodność plansz

Słaba grafika, duży poziom trudności,
wysokie wymagania sprzętoweGra jest zbyt trudna dla młodych,
a zbyt łatwa dla starych

Ocena

3+

Dawno, dawno temu, w małej osadzie wikingów, hen na północy żyli Modi i Nanna. Oboje byli dziećmi dzielnego wodza Tyra. Życie w wiosce płynęło beztrosko i przyjemnie, do czasu, gdy zły Laki zakłócił sielankę i zapragnął władać całą północną krainą. Wobec napotkanego sprzeciwu mieszkańców, postanowił ich ukarać i otoczył wioskę lodową kopułą. Bezskutecznie próbowano rozbić ją młotami, roztopić ogniem. Pewnego dnia okazało się, że czasa jest nieszczęsna. Pęknięcie pozwalało przedostać się na zewnątrz jedynie dziecku. I to właśnie na Ciebie drogi gracz, liczy cała wioska!

Możesz grać chłopcem, Modim, lub dziewczynką, Nanną. Rzecz oczywista, ja wybrałem chłopca. Modi włada drewnianym pałaszem a Nanna, łukiem. Podczas grania w Modi i Nannę towarzyszyły mi mieszane uczucia. Z jednej strony gra miło mnie zaskoczyła, z drugiej rozczarowała. Niewątpliwie jedną z jej słab-

szych stron, jest niedo-
pracowana grafika.
Tekstury są na bardzo
niskim poziomie i nie
przekłada się to by-
najmniej na niskie wy-
magania sprzętowe.

Niestety, jest wręcz przedwie!

Miłym zaskoczeniem jest natomiast zróżnicowanie rozgrywki. Autorzy zadali sobie wiele trudu, aby gra nie znudziła się szybko. Czekają Cię ponad 24 różnorodne poziomy, z których każdy zawiera elementy wymagające refleksu, logicznego myślenia, zręczności i jednocześnie dobrego planowania.

Wielki minus należy się za brak możliwości zapisu stanu gry, który następuje dopiero po ukończeniu poziomu. Czasami jednak trwa to bardzo długo i kosztuje wiele prób, co może zniechęcić nawet najtwardszego gracza. Sterowanie nie budzi zastrzeżeń, podobnie jak oprawa dźwiękowa – Modi i Nanna mówią do ciebie po naszymu.

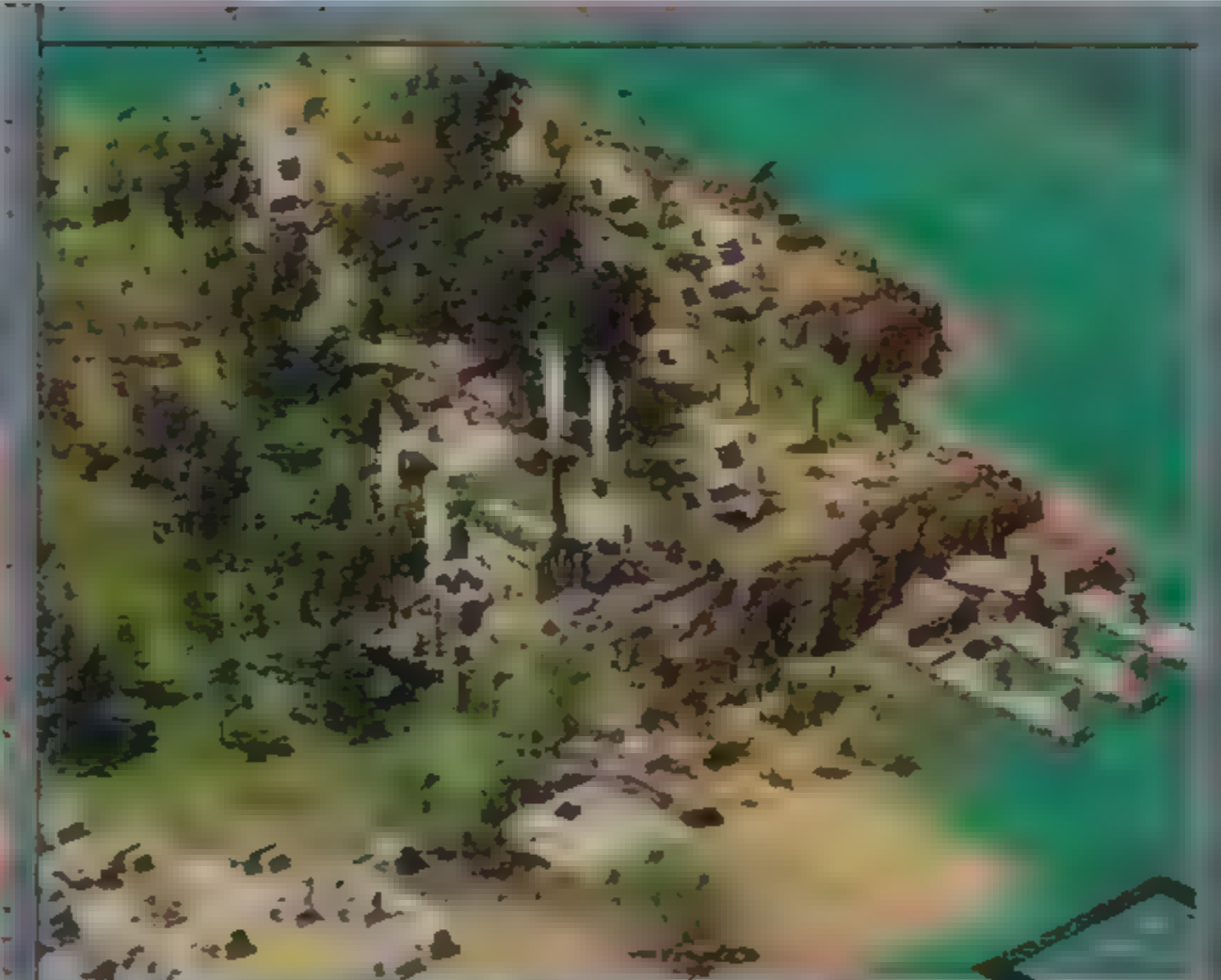
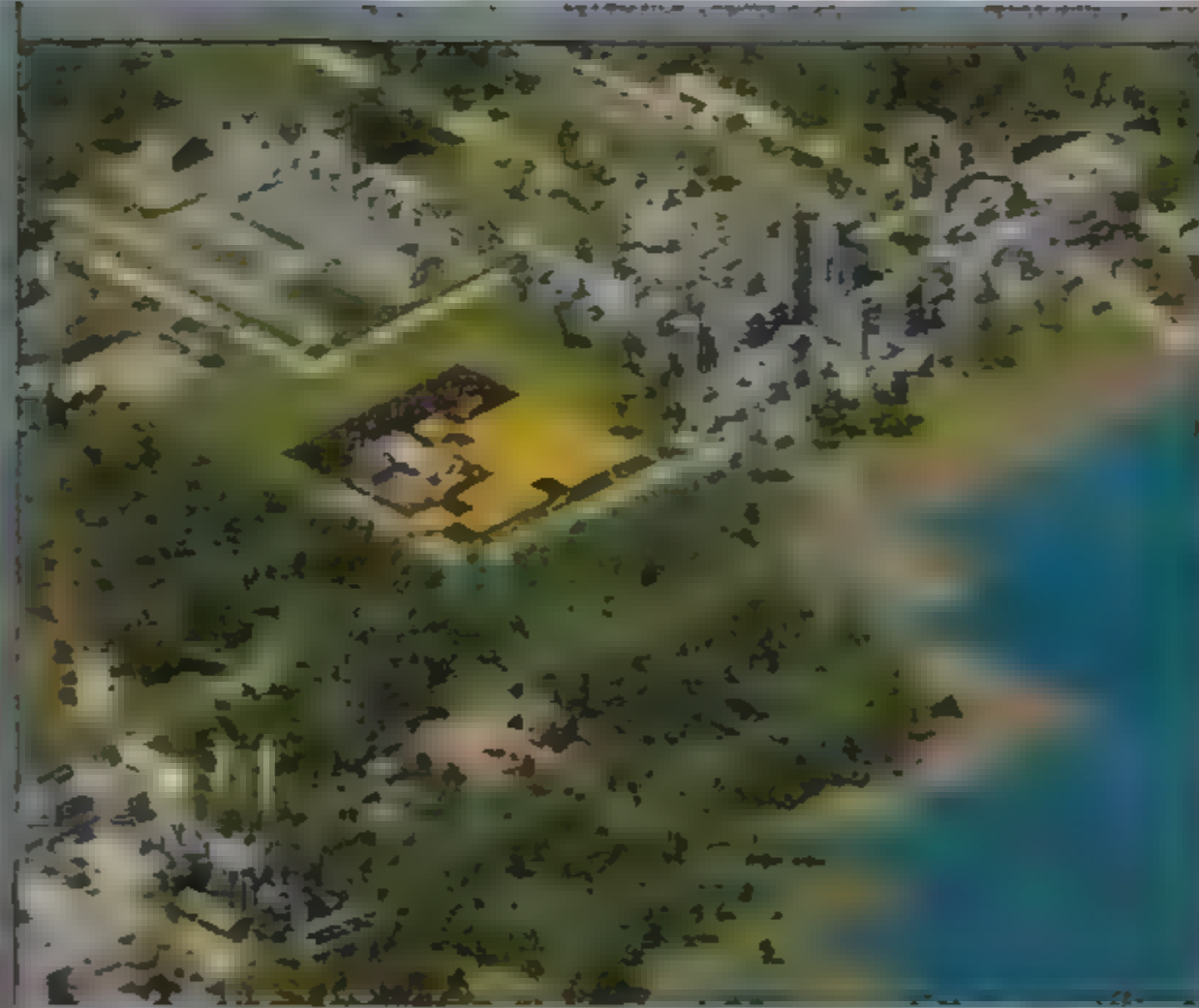
Czy warto zagrać? Warto. Mimo wielu zastrzeżeń gra spodoba się młodszym graczom. Modi i Nanna to przede wszystkim zabawa, ale również i nauka.

Piotr „Mlynec” Młyński



INDUSTRY GIANT

1900 - 1980



INDUSTRY GIANT 2 pisaliśmy już kilka
obrotów księżyca temu. Teraz, z okazji
premii polskiej wersji programu,
postanowiliśmy przypomnieć ten niezaprze-
czalnie ciekawy tytuł.

Dla tych, którzy ostat-
nie nasze wzmianki
o IG2 przeoczyli, małe
przypomnienie –
w grze JoWood otrzy-
mujesz trochę pienie-
dzy, które musisz
korzystnie ulokować.
A dokonasz tego zakła-
dając doskonałą
prosperującą sieć han-
dlową.

Możliwości jest tutaj
cała masa – możesz
handlować płodami
rolnymi, meblami, na-
wet samochodami. Co
jednak jest szczególnie
istotne, w grze musisz
zadbać o absolutnie

wszystkie etapy produkcji. Jeżeli zatem posta-
nowisz sprzedawać – dajmy na to – mleko, mu-
sisz wybudować zagrody dla krów, magazyny
w których mleko będzie przechowywane,
a także sklepy, gdzie owe mleko sprzedawać
będziesz. Do twoich obowiązków należy także
przygotowanie transportu – możesz używać
w tym celu ciężarówek, statków, a nawet kolei.
Bardzo fajną rzeczą w IG 2 jest także to, że
na dane towary różny jest popyt w zależności
od pory roku. Bardzo łatwo jest w IG2 stracić
pieniądze, których przecież jest zawsze
za mało. Warto jednak pamiętać, że każde
jedne niepowodzenie, które cię w tej grze spo-
tka, będzie jedynie konsekwencją twoich wła-
stnych decyzji.

IG2 to nader logiczna i przejrzysta gra.
Nawet interfejs użytkownika – jakże obfitują-
cy w ikonki, polecenia i suwaki – okazuje się
bardzo wygodny. Dodajmy do tego dość
standardową, lecz zarazem bardzo urokliwą
grafikę i przyjemne tło muzyczne, aby otrzy-
mać pełny obraz tego z wszech miar udane-
go produktu.

Marek „Aurelio” Dąbrowski

Industry Giant 2

JoWood / CD Projekt

<http://www.industrygiant2.com>☐ Wersja PL

strategia

☐ PC☒ Multiplayer

Cena: 99 zł

☒ PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium 200 MHz, 32 MB RAM

☒ DC☒ Xbox☒ Grafika☒ Dźwięk☒ Frajda

Śliczna grafika, duża swoboda działania

Z drugiej strony, pozycja to zgoła herme-
tyczna...W ostatnim miesiącu dotarła do polskiej
wersji językowej. Interesująca propozycja



CD-R HAWK

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California - Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

parametry techniczne dorównujące
specjalistycznym płytom **Audio**
służącym do nagrywania
wysokiej jakości dźwięku

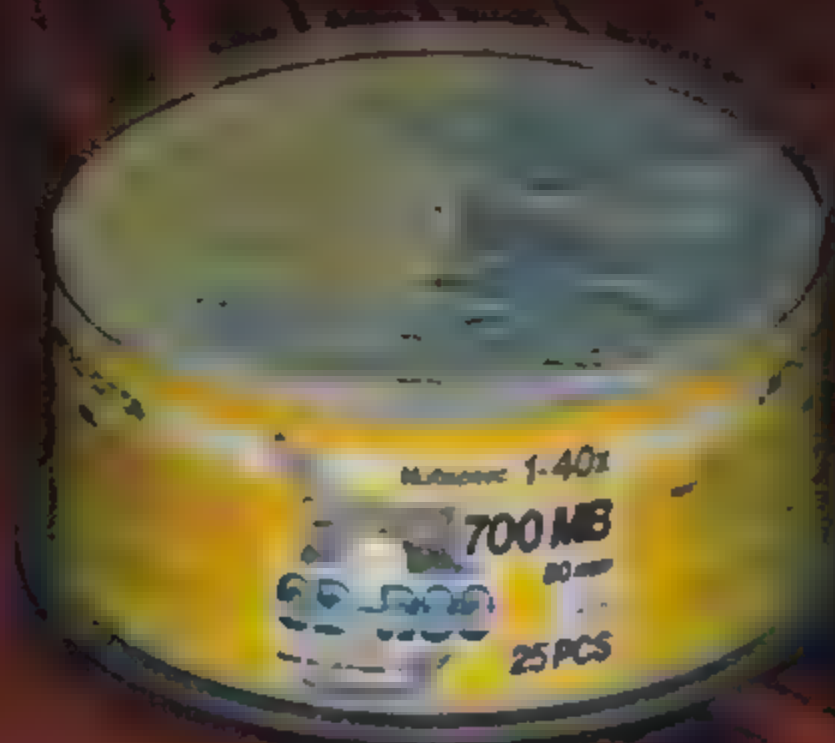
doskonalej jakości **folia srebrna**
jako nośnik właściwy

najtrwalsza, spośród
dostępnych na rynku nośników,
warstwa serigraficzna
(wierzchni nadruk i ochrona
właściwego nośnika foliowego przed
uszkodzeniami mechanicznymi)

doskonale **wyważenie**

40-krotna
prędkość nagrywania

Wypali? Na pewno!



CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb $\pm 0,1$
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm $\pm 0,1$
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm - 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	fitalocjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochlaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10⁰⁰ - 18⁰⁰

dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wylączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.

ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

HEGEMONIA -LEGIONS OF IRON-

Statki kosmiczne, potyczki międzyplanetarne, Układ Słoneczny w zasięgu ręki... Mogło być tak pięknie!

Węgierskie studio Digital Reality po raz kolejny wyprodukowało kosmiczną strategię. Po niezbyt udanej grze REUNION i o wiele lepszej IMPERIUM GALACTICA fani z niecierpliwością czekali na ich najnowsze dzieło – HEGEMONIA. Miała ona wyjść w terminie zbliżonym do trzeciej części MASTER OF ORION, zapowiadając się więc naprawdę interesującą rywalizacją. Jednak po kolejnym opóźnieniu MOO3 na razie możesz się cieszyć tylko HEGEMONIA. Niestety, zwrot „cieszyć się” w tym przypadku to mało nadużyte. Zaczniemy jednak od początku.

HEGEMONIA to trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego. W 2104 roku wybucha konflikt pomiędzy mieszkańcami Ziemi a Marsjanami. Jednak wbrew pozorom ci ostatni to nie prawdziwi kosmici,

lecz ludzie-kolonisci. Gracz może sobie wybrać jedną ze stron. Szybko pojawia się niespodzianka – w trakcie pierwszych kilku misji pokonujesz przeciwnika, a na świetle znów przywrócony zostaje pokój. Na szczęście to nie koniec gry. Wkrótce połączone siły ludzi muszą stawić opór podobnej do nich rasie Solon, sprzymierzonej z tajemniczym przeciwnikiem. Wtedy to po raz pierwszy stajesz na czele Żelaznych Legionów i opuszczasz Układ Słoneczny. Tam czekają na ciebie nowe układy,

Hegemonia: Żelazne Legiony

Digital Reality / LEM

<http://www.hegemonia.com>

☐ Wersja PL

TPP

☐ PC

☐ Multiplayer

Cena: 69 zł

☐ PS2

Wymagania sprzętowe

PIII 600 MHz, 128 MB RAM,
Geforce, HDD 821 MB

☐ DC

☐ Xbox

☐ Grafika

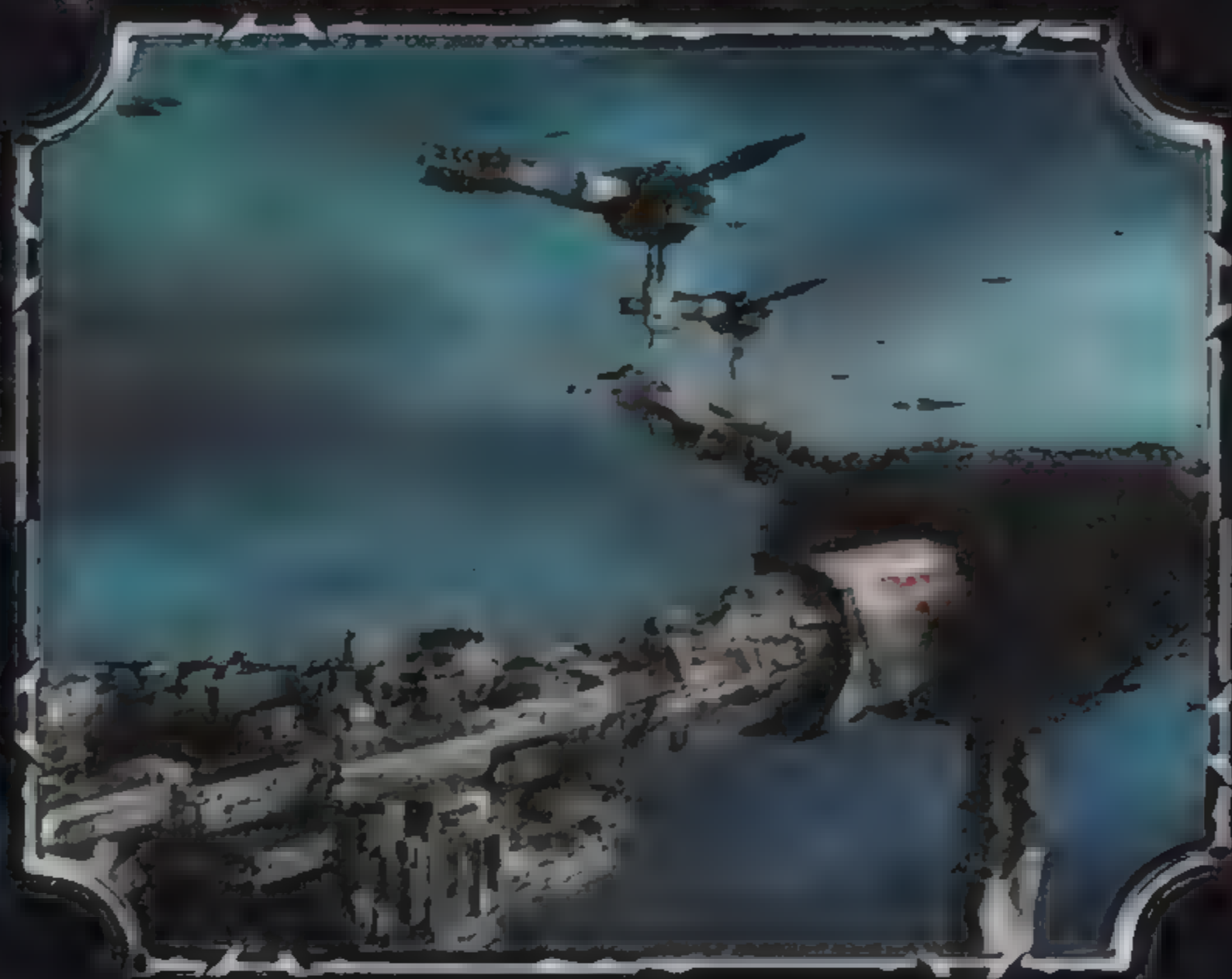
☐ Dźwięk

☐ Frajda

Jedynymi plusami gry są: fajna muzyka i niewygórowana cena

Niska cena to niestety także niska jakość :(

Jeśli chcesz się dowiedzieć, toż samemu – HEGEMONIA, albo tylko odczekać, to IMPERIUM GALACTICA 2 albo MOO3



planety o mniej lub bardziej przyjaznym środowisku oraz całkowicie nieprzyjazni Obcy.

Na początku w oczy rzuca się brak tak podstawowego elementu, jak tutorial. Poruszanie się w trójwymiarowej przestrzeni kosmicznej wcale nie jest proste. W trakcie pierwszych minut gry odnosi się wrażenie działania w warunkach kompletnego chaosu, a w głowie pojawia się pytanie: „Jak w to się w ogóle bawić?”. Dopiero przestudiowanie instrukcji lub pomocy wyjaśnia kilka spraw. Jednak sprawne poruszanie w świecie HEGEMONII wymaga sporego treningu i anielskiej cierpliwości.

Kolejną niemiłą niespodzianką stanowi niekompletny Układ Słoneczny. Pierwszą planetą, najbliższą słońcu, okazuje się Ziemia, a ostatnią Neptun. Z niewiadomych przyczyn wykazano Merkurego, Wenus, Jowisza oraz Plutona.

Tak jak w każdej rasowej strategii, także tu możesz, a nawet musisz, przeprowadzać badania nad nowymi technologiami. W sumie

masz dostęp do dwustu różnorodnych wynalazków podzielonych na osiem kategorii. Dzięki nim twoje statki kosmiczne będą coraz potężniejsze, a jakość życia na planetach coraz lepsza. Dziwny jest jednak przydział jednostek badawczych. Na każdą misję przydzielono określoną liczbę punktów, która musi ci wystarczyć do jej ukończenia. Należy więc być bardzo ostrożnym w jej wykorzystywaniu.

Podstawę silnego Imperium stanowią zaludnione planety. To właśnie tam możesz produkować nowe jednostki, prowadzić badania, wznosić budynki oraz zbierać podatki. Im więcej mieszkańców może pomieścić dana planeta, tym lepiej rozwija się jej gospodarka.

Jedynym sposobem na ekspansję i podbój Kosmosu są statki kosmiczne, które podczas walki zdobywają doświadczenie. Po kilku zwycięskich potyczkach uzyskują nowe stopnie, co ma wpływ na ich umiejętności. Jeśli wyślesz kilka oddziałów do zniszczenia asteroidy, to doświadczenie zdobywają wszystkie jednostki, pomimo że część z nich nie brała udziału w akcji. Niestety doświadczenie i stopień jednostki są w ogóle niewidoczne podczas walki. Sama zaś walka okazuje się mało urozmaicona i praktycznie sprowadza się do wysyłania jak największej liczby jednostek do ataku. W trakcie potyczki niezmiennie trudno wydawać rozkazy poszczególnym grupom statków. Jedynym sposobem na rozsądne pokierowanie oddziałami jest zrobienie pauzy i przydzielenie twoim statkom jednostek wroga.

Na początku zabawy efekty wizualne naprawdę zachwycają. Bardzo ładne intro oraz pozostałe przerywniki filmowe to znak rozpoznawczy Digital Reality. Najciekawsze jest to, że tak naprawdę gra nie wykorzystuje trzeciego wymiaru. Wszystkie planety położone są na jednej płaszczyźnie. Praktycznie tylko statki poruszają się we wszystkich kierunkach, co najlepiej widać podczas widowiskowych bitew. Efekty dźwiękowe pre-



zentują o wiele wyższy poziom. Muzyka jest bardzo nastrojowa i nie nudzi się nawet po wielu godzinach. W polskiej wersji gry przetłumaczono tylko napisy, więc głosy bohaterów docierają do Ciebie w oryginale. O dziwo, Ziemianie mają wyraźny rosyjski akcent. Czyżby Rosjanie opanowali naszą planetę?

Jak już napisałem, jest to strategia czasu rzeczywistego, jednak istnieje możliwość przyspieszenia czasu. W grze pojawia się bowiem wiele momentów, w których po prostu nie się nie dzieje i bez takiej możliwości zanudziłbyś się na śmierć. Z drugiej jednak strony należy być bardzo ostrożnym przy jej używaniu. W trakcie przyspieszania czasu od momentu pojawienia się komunikatu o nowym niebezpieczeństwie do jego urzeczywistnienia mija zaledwie kilka sekund. Nagle olbrzymi asteroid uderza w twoją planetę, a jej mieszkańcy w jednej chwili dzielą los prehistorycznych dinozaurów.

Na dodatek często bardzo trudno skończyć poszczególne misje. Niby wykonałeś już wszystkie zadania, mimo to nie możesz przejść dalej. Zazwyczaj brakuje jakiegoś szczegółiku. Wygląda to na zwykłą niedoróbkę, a nie przemyślane zamierzenia. Każdy wie, jak denerwujące może być miotanie się po planizy i szukanie jakiegoś drobiazgu.

Na koniec trzeba szczerze przyznać, że HEGEMONIA nie ma tego „czegoś”. Gra po prostu nie wciąga, a w wielu miejscach wręcz odpycha. Chwile wielkiej nudy przeplatają się z momentami pełnego zdziwienia, kiedy nagle z niewiadomych powodów przegrywasz misję. Każde ponowne uruchomienie gry wymaga sporego samozaparcia.

Artur „Kroko” Kowalski



THE GLADIATORS

GALACTIC CIRCUS GAMES



Organizatorzy igrzysk nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualną śmierć zawodnika



Tlum uwielbia krwawą rozrywkę. Już starożytni Rzymianie – ku uciechu gawiedzi – odwiedzali dramatyczne bitwy, w których gladiatorzy wypnuwali sobie nawzajem flaki. Z czasem jednak świat ucywilizował się i nie możemy już oglądać tych radujących serce przedstawień. Przynajmniej nie na Ziemi. Na szczęście jest taka planeta, Myridion, gdzie wciąż jeszcze masakra jest całkowicie legalną formą rozrywki. Na olbrzymiej arenie inscenizowane są bitwy, których zwycięzcy mogą liczyć na szanę i poklask widzów. Przegrani nie interesują tutaj nikogo – pozostają zaledwie skrawkami parującego mięsa. Aby nie wdawać się w niepotrzebne szczegóły, powiedzmy że na arenie spotykają się trzy grupy – major Callahan na czele oddziału armii amerykańskiej z czasów agresji na Wietnam, generał Maximix i jego Terminatorzy z kosmosu oraz dowódca armii jaszczurek z piekła rodem szaman Fargass. Wygra ten, kto najlepiej opanował zasady szybkiej i bezpardonowej wojny.

GLADIATORS to klasyczny RTS, w którym nacisk położono przede wszystkim na wojowanie.

Nie musisz zaprzętać sobie głowy stawianiem nowych budynków ani opracowaniem stabilnego osiedla – tych elementów tutaj po prostu nie ma. Zamiast tego dostajesz oddział zbrojnych, za pomocą których zniszczysz wojska przeciwnika. Choć sposób gry kojarzy się trochę z Z2: STEEL SOLDIERS, to jednak starsi gracze od razu przypomną sobie CANNON FODDER (który to – nawiasem mówiąc – znajdziesz na drugiej płycie z grą GLADIATORS). Kli-

mat jest bardzo podobny. Zmieniły się jednak realia wojny. Areny, na których zmagasz się z wrażymi siłami, to prawdziwy festiwal barw i kształtów. Mapy są całkowicie trójwymiarowe, porośnięte zadziwiającą roślinnością i nieraz potrafią zaskoczyć swoim rozmachem. Gra umożliwia walkę w tropikalnej dżungli, na pustyni i w środowisku, której najprościej scharakteryzować jako Antarktykę. To jednak nie koniec atrakcji – znajdziesz tu też mosty, bunkry, linie umocnień, zasieki. Co ciekawe, nie stanowią tu one li tylko dekoracji. W większości przypadków, wymienione przed chwilą miejscówki mają znaczący wpływ na to, kto opuści arenę w glory i chwale. Pod tym względem, jest GLADIATORS klasą samą w sobie – zwłaszcza w tych dramatycznych chwilach, kiedy np. twoje zdziękowane wojska bronią obleganej przez oddział obcych platformy. Umiejętne wykorzystanie ukształtowania terenu i obecnych na nim umocnień to połowa sukcesu. Dużo zależy też od szczęścia i jakże prozaicznego planowania na kilka kroków naprzód, gdyż bardzo łatwo jest wprowadzić oddział w sam środek armii przeciwnika. Warto wiedzieć też, że gdy ty zajęty jesteś dziesiątkowaniem szeregów przeciwnika, nad polem bitwy, na trybunach – szaleje publiczność. To element zgola nowy, gdyż po raz pierwszy musisz – po prostu musisz – uważać też na efektywność twojej walki. Jedynie wygrywając z dobrym stylem zdobędziesz sobie sympatię tłumu. A to w przypadku Gladiatora rzecz raczej istotna.

O ile samo sedno gry na pewno dostarczy ci wielu emocji, tyle oprawa reszty – jak stylizowane na komiks wprowadzenie – może trochę przerazić. Dziwna sprawa z GLADIATORS polega na tym, że pierwsze wrażenie robi dość mame. Introdukcja jest – co tu dużo mówić – brzydka i nudna, także mocno przecięta fabuła może razić, ale to przede wszystkim nie jest najważniejsze. Jeżeli przyklniesz oczy na wspomniane potknięcia, możesz wręcz zatracić się w tym programie. Bardzo szybko okaże się bowiem, że GLADIATORS nie jest wcale tak prostą i banalną grą, jaką mogłaby się z początku wydawać. Tutaj trzeba naprawdę ostro kombinować, bo w przeciwnym razie...

Maciej "Arzelmo" Oginski

Gladiators: Galactic Circus Games

Arzel Tribe / Manta

<http://thegladiators.arzeltribe.com>

Wersja PL

RTS

PC

Multiplayer

Cena: 29,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PII 500 MHz, 256 MB RAM

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

Bitwy rzeczywiście emocjonujące. Efektowne Areny...

Potknięcia są tutaj naprawdę drobne

Niby gra nie porusza od pierwszego wejrzenia, a jednak ma "to coś", co powoduje iż ciężko się od niej oderwać



**Pakiet 45-godzinny:
51 godzin. Co do sekundy.**

**6 godzin
Gratis
co miesiąc**

Pakiety Internetowe

Tylko teraz w Pakiecie 45
69% taniej niż przy standardowych
połączeniach z Internetem
i dodatkowo 6 godzin gratis!

Pakiet 45 to:

- naliczanie czasu dostępu
z dokładnością co do sekundy
- stała miesięczna opłata 80 zł + 7% VAT
- dostępność na terenie całej Polski
- całodobowa pomoc techniczna

Contact Center 0-801 321 123

Promocja obowiązuje tylko przy
podpisaniu umowy na 12 miesięcy.

Korzystaj z darmowych godzin i pamiętaj

– czas jest po Twojej stronie. Coraz bardziej.



**TELEKOMUNIKACJA
POLSKA**

BEAM BREAKERS

Była kiedyś taka gra CRIME CITIES, która przeszła bez większego echa. Nasuwa się pytanie: czy z BEAM BREAKERS będzie podobnie?



Rozwój technologii, który w 2374 roku przyniósł wynalazek antygravitacji, zaowocował uporaniem się z problemem korków. W jaki sposób? Nic prostszego, wystarczyło stworzyć drogi powietrzne.

Całą zabawę rozpoczynasz z samochodem służącym do dostarczania pizzy. Dopiero później, osiągając sukcesy, przesiadujesz się na lepsze maszyny. Naturalnie każdy samochód charakteryzuje się innymi współczynnikami, co więcej, każdy może być wyposażony w extra dodatki – dłuższe turbo, lepszy radar, itp. Co więcej, jeśli zamontowałeś jakiś przedmiot w jednym samochodzie, to zawsze możesz go wymontować i przenieść do innego pojazdu.

Życie na „drogach” jest naprawdę ciężkie, ale tylko dla osób, które nie mają zamiaru trzymać się wyznaczonych reguł. Natężenie ruchu potrafi być naprawdę bardzo duże, co wymaga sporej zdolności manewrowania pomię-

dzy samochodami. Najbardziej ciekawie jednak jest wtedy, gdy lata się pod prąd. Kierowcy innych samochodów zaczynają panikować, trąbić, puszczać długie światła – coś pięknego. Podobnie jest z przechodniami, którzy widząc przelatujący blisko nich pojazd po prostu uciekają lub rzucają się na ziemię. Naturalnie miasto posiada ochronę w postaci niebieskich pojazdów ze światłkami na dachu. Im lepiej nie podskakiwać! Na szczęście metropolie są wyposażone w różne power-up'y takie jak turbo, osłona, czy niebieskie gwiazdki pozwalające na chwilowe zdezorientowanie funkcjonariuszy.

Jako początkujący najlepiej zacznij od treningu, który, trzeba przyznać, wygląda dość interesująco. Tryb ten rozgrywa się w wirtualnym mieście gdzie ściany budynków, pojazdy, ogólnie wszystko, jest w różnych odcieniach zieleni. Miły głos prowadzi cię przez poszczególne punkty treningu, a na koniec oznajmia, że jesteś już gotów do pojawienia się na podziemnych drogach.

Możesz wtedy przejść do wykonywania misji. Są one przeróżne, począwszy od rozwożenia pizzy, poprzez kradzieże samo-

chodów oraz likwidowanie szpiegów, a skończywszy na szaleńczych wyścigach. Jest to naturalnie tylko niewielki ułamek zadań, które cię czekają – w grze znajdziesz ponad 50 misji. W BEAM BREAKERS dostępny jest też tryb, w którym po wybraniu swoich barw stajesz do walki z członkami innych gangów – kto pierwszy dojedzie do mety, wygrywa. Wyścigi na ogół są bardzo ostre!

Na pewno spodoba ci się tryb Przetrwania! Mimo iż wyrwiesz sobie przy nim wszystkie włosy spod pach, to będziesz wręcz piszczał po każdym pomyślnym ukończeniu zabawy. Cała filozofia tej rozgrywki polega na ucieczce przed policją. Ogólnie proste zadanie, ale tylko wtedy, gdy się o nim czyta.

Co by nie mówić, grafika na pewno zrobi na tobie wrażenie. Największym jej plusem jest płynność – przy maksymalnych detalach, nawet podczas dużego natężenia ruchu, gra chodzi gładko już na słabszych kompach. Sam korek to nie wszystko, dookoła spacerują przecież jeszcze ludzie. Do tego naturalnie dochodzą ładnie wykonane modele samochodów, oślepiające promienie słoneczne i zawodowo wykonane wstawki filmowe. A wszystko to dzięki wykorzystaniu najnowszych rozwiązań graficznych.

BEAM BREAKERS to rozrywka, która szybko się nie nudzi, a nawet jeśli już, to zawsze pozostaje tryb gry wieloosobowej!

Grzegorz „Murner” Miodowski



Beam Breakers

Similis Software / CD-Projekt

<http://www.beambreakers-online.com>

Wersja PL

Symulator

PC

Multiplayer

Cena: 14,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PII 400 MHz, 64 MB RAM

DC

Xbox

Grafika

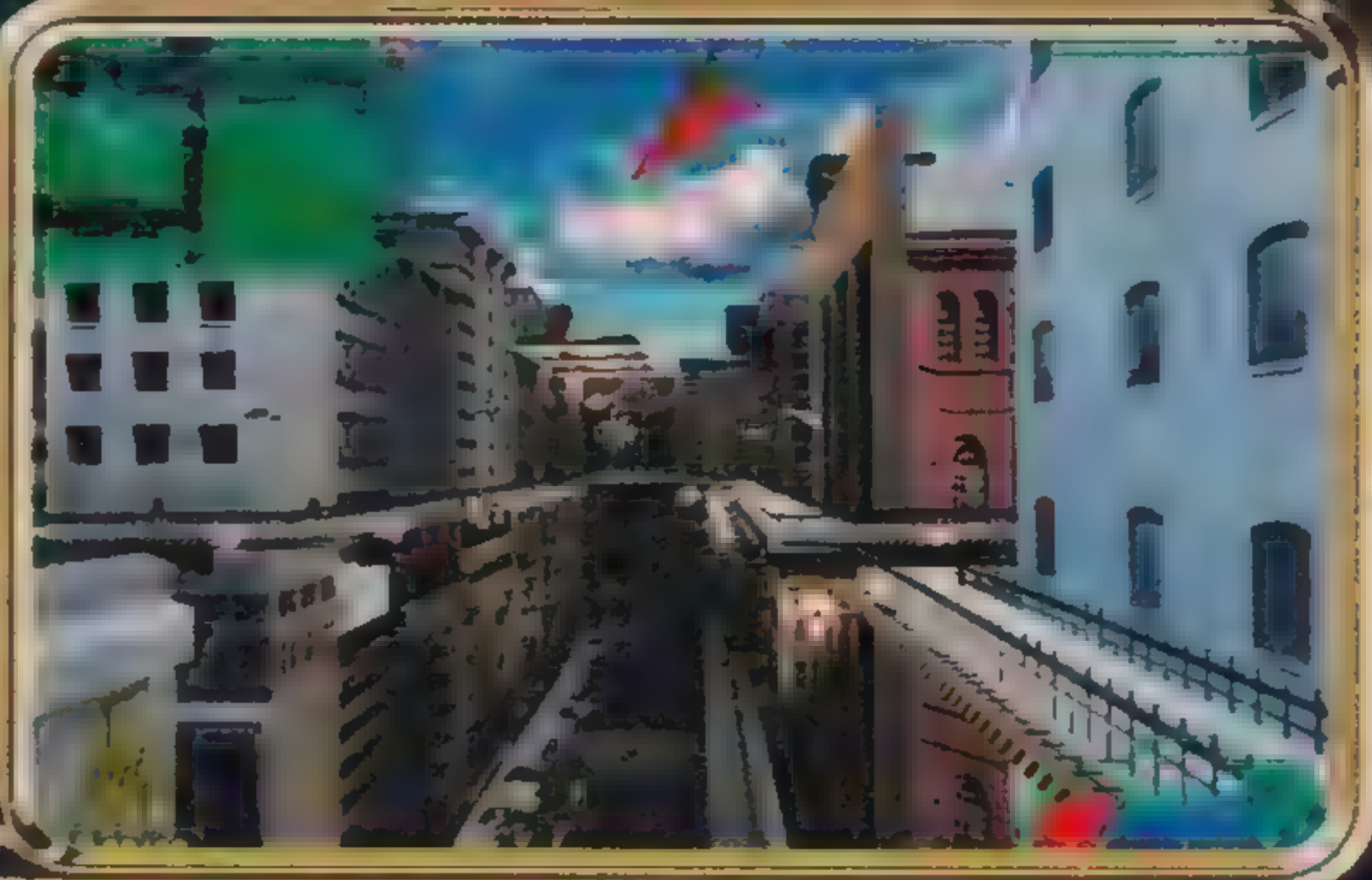
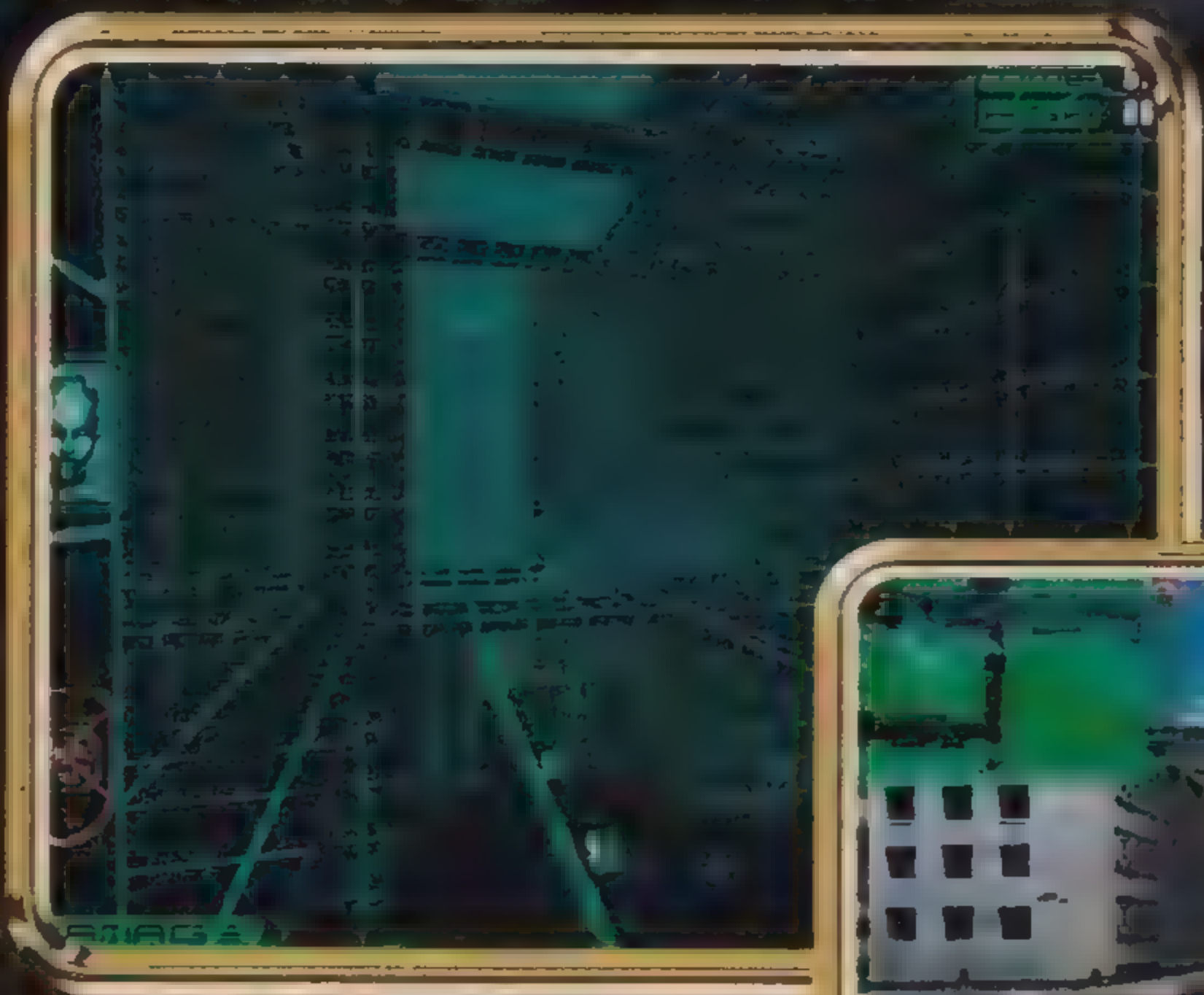
Dźwięk

Fajda

Duża ilość misji, łatwe sterowanie, przyjemne odgłosy i komentarze, dynamiczne miasto

Czasami tekstury się krzaczą

Zabawa na małym ekranie tylko za to można spalić gumy na ulicach



HOOLIGANS

EUROPEJSKA ZADYMA

**Wciel się w szefa Klubu Kibica
i rozwal kilka pysków!**



No i wiesz, zadzwoniłem do Cegiłowy i tego. Wciągnąć został ja byłem na promie, a Cegiłowa zawsze we, C

Pała bejzbolowa to dobra pała. Można nią lać po pyskach, nie pytając nikogo o zdanie. Gorzej, gdy ktoś takiej pały użyje przeciwko tobie. Cóż wtedy począć? Zaintonować pieśń bojową i ściągnąć na pomoc kamratów! Ot, „Legia do boju” czy „My, kibice Śląska”. Niemal od razu na miejsce zbiegnie się gromada groźnie wyglądających facetów, którzy w przeciągu trzech sekund rozwiążą problem. Oczywiście przy założeniu, że właściwie dopasowało się utwór do rejonu miasta, w którym się przebywa.

Gra HOOLIGANS: EUROPEJSKA ZADYMA jest pierwszą poważną produkcją o pseudokibicach. Niestety, nieudolną i nieprzemyślaną. Zamiast trójwymiarowego symulatora bandyty, czegoś na kształt GRAND THEFT AUTO 3 czy konsolowego STATE OF EMERGENCY, gracze otrzymują dwuwymiarowe RTS-a z bardzo słabą grafiką i żenującą sztuczną inteligencją. Nawet rzecz tak prosta do zakodowania jak misje, nie zachwyca. W większości przypadków wystarczy dać kibicom przeciwnika niezłego łupnia, by cieszyć się zwycięstwem. Czasem tylko autorzy gry wprowadzają „innovacyjne” ograniczenie czasowe: należy wówczas zapewnić bezpieczeństwo piłkarzom siedzącym w autokarze lub np. dopaść na czas pociąg.

Poszczególne miasta różnią się pomiędzy sobą układem kamieniczek, parkingów, stadionów i kawiarenek. Również i kibice wyglądają rozmaicie, można wśród nich wyróżnić tłuszciochów, chudzielców i nieśmiertelnych skej-

tów. Niektórzy z nich specjalizują się w kradzieżach, inni doskonale się biją, szybko biegają, potrafią obsługiwać koktajle Mołotowa bądź pojazdy me-

chaniczne. Niestety mordek zaprojektowano im niewiele, przez co każda większa grupka kibiców przypomina doroczną paradę bliźniaków.

Same misje mają liniowy przebieg (co zresztą jest bolączką wszystkich RTS-ów). Na początku gracz ogląda sobie miasto – mgieł wojny brakuje nawet w Wielkiej Brytanii – po czym wyznacza kilku szefów i przydziela im zadania. Jeden idzie rabować sklepy, drugi za zgromadzoną kasę stawia w barze kolejkę piwa, zdobywając w ten sposób sympatyków. Pieniądze można też wydać na zawodowych chuliganów, na dopalacze w postaci narkotyków czy dziewczyn z domu uciech, a także na broń. Po przygotowaniu ekipy należy odnaleźć przeciwnika i w całkowicie chaotycznej zadymie spuścić mu jak największe bęcki.

Gra odstrasza pozbawioną ozdóbników grafiką. Mikroskopijne jednostki poruszają się jak ostatnie lebiegi, kuleją również animacje pojazdów i otoczenia. Bardzo słabo wypada sztuczna inteligencja postaci. Kibole przeciwnej drużyny kręcą się po ulicach w tę i z powrotem, policja reaguje na zaczepki z opóźnieniem, same bójkę zaś nie mają nic wspólnego ze strategią. Miłą niespodzianką jest natomiast ostra, rockowa muzyka oraz przerywniki kręcone kamerą video. W ich trakcie np. holenderscy kibice rzucają kilka ciekawych, anarchistycznych hasełek – widać, że ktoś to dokładnie przemyślał. Do plusów wypada też zaliczyć spolszczenie. Co prawda nie brakuje w nim niezręczności, literówek i przekleństw, ale lektor wypada naprawdę dobrze. Na ziemię powalają zaś polskie przysłówki pojawiające się np. podczas wczytywania poziomu.

Z pewnością znajdzie się grupa graczy twierdzących, że HOOLIGANS: EUROPEJSKA ZADYMA trzyma klasę. Będą to jednak ci sami ludzie, którzy jeszcze niedawno zachwycali się REZERWOWYMI PSAMI i OPERACJĄ GLEMP. Dla przeciętnego gracza pierwsza gra z serii Joker Mania CD okaże się najwycieczniejszym w świecie niewypałem.

Michał „Joel” Zacharzewski

Hooligans: Europejska zadyma

Darkbyte Games / Lemon Interactive

<http://www.lemon-interactive.com.pl>

Ocena

2+

Wersja PL

RTS

PC

Multiplayer

Cena: 14,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PIII 300 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Frajda

Oryginalny temat oraz dobra ścieżka dźwiękowa, prześmieszne przysłówki

Fatalna grafika, niewygodne sterowanie, bardzo niska inteligencja chuliganów

Kontrowersyjny temat plus niska cena to sprawdzony pomysł na niskobudżetówkę. Gra spodoba się wyłącznie dzieciakom...

Tylko teraz gratisy do wyboru! wybieraj:



Alien Paranoja, Tipsomaniak 3, Przeklęta Ziemia,
Samouczek Corel Draw, Historia Kina a DODATKOWO
Etui na 10 CD jeżeli zamawiasz 2 programy.



dzwięk - bopy

amunicja
do programów
muzycznych

ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hop 1	25
hop 2	25
hop 1 & 2	39
hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakrecone rytmy	25
i tapety muzyczne	25
midi power	14.99

wybrać zapłacić



179,00



magix music maker
rewelacyjny program
do tworzenia muzyki
na konsoli PlayStation 2.
Sample w zestawie

COŚ DLA CIĄŁA

Age of empire collectors edition	159.9	Command & conquer renegade	119	Gry Karciane 1&2	39	Kurcze pieczone	18.9	Pirbale i gry zręcznościowe	25	Spiderman stara cena 169	159.9
Age of Wonders	45.9	Crazy Taxi	94.9	GTA III stara cena 99	92.9	Kurka wodna	18.9	Planeta miep	46.9	Star trek deep space 9 dominion	49.9
Age of Wonders II	84.9	Delta Force	76.9	Harry Potter Sekret Komnaty Tajemnic	119	Lego creator Harry Potter	119	Polska gazeta	24.9	Star Wars	24.9
AIRLINE TYCOON EVOLUTION	68.90	Divine Divinity	94.9	Heretic 2	19.9	Mafia	92.9	Rally Championship Extreme	24.90	Jedi Knight II stara cena 169	159.9
Baldurs Gate 2 - Tron Bhaala	58.90	Disciples II: Mroczne Proroctwo	94.9	Heroes IV 2.0	92.9	Medal of Honor	118.9	Real dvr CD	42.9	Taxi challenge	29.9
BATTLEFIELD 1942	109	Dracula 2	47.9	Hit Man 2	128.9	Mega Race 3	19.9	Real+Schizm	59	Taxi driver	27.9
Beach Life	119.9	Duke Nukem forever	94.9	Hugo gorączka czarnych diamentów stara cena 79	76.9	Might & magic IX	94.9	Road wage	18.9	THE THING	121.9
Black & White: Creatures	76.9	Duke Nukem	94.9	Hugo tropikalna wyspa stara cena 75	76.9	Morrowind	94.9	Robbo millennium	42.9	Tony Hawk Pro Skater 2	38
Islands	44.9	Manhattan Project stara cena 79	74.9	Hugo zaczarowany dąb stara cena 75	76.9	(The Elder Scrolls III)	94.9	Schizm (dvd lub 5CD)	42.9	Toon car	18.9
Bob Budowniczy: damy radę	44.9	Dungeon Siege stara cena 179	169.9	Hugo bohaterowie samurajów	76.9	Motoracer 3	126.9	Schizm - Real (DVD)	65.9	Tomb Raider 3	29
Bowling (kregle)	19.9	EUROPA UNIVERSALIS 1-2	58.90	Icewind Dale II	94.9	NBA LIVE 2003	119.90	SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98.90	Unreal	15.9
Cartoon Maker PL	49.9	Falout 2	19.9	INDUSTRY GIANT 2	94.90	NHL 2003	119.90	Settlers 4 trojanie	44.9	Unreal - Funreal	29.9
Capitalism 2	94.9	Flying Heroes	19.9	Italian Job	92.9	Neverwinter Nights	128.9	SimS zwierząt	74.9	War commander	94.9
Chrome	42.9	Franklin's attack: war over europe	69	Jazz jack rabbit	39.9	Outbreak	24.9	SimS balanga	74.9	Warcraft stara cena 59	49
Close combat	42.9	Gryki 2 kosmosu	29.9	Kajke i Kokosz w Krainie Berchtold	13.9	PARTNERS	89.90	SimS wakacje	74.9	Warcraft III stara cena 129	89.9
invasion normandy	42.9	Gry Karciane 1	25			Perfect Pool (biard)	19.9	SimS światowe życie	74.9	Warlords battlecry II	59.9
Colobot	48.9					Pet Racer	44.9	Syberia	74.9	Wherwony dzikowoz	29
Command & conquer	76.9					Pet Racer 2	44.9	Soldiers of fortune 2	154.9	Worms World Party	58.90



GRAFIKA

After shot (grafika 3D do symulacji)	239	Polskie Fonty 1-2 (208 fontów: TTF Postscript type 1)	99
Font office (grafika 3D do symulacji: tekst, wersja polska)	69	Eksplozje kolorowych kłopotów	25
Corel draw 6 classic (grafika 2D do symulacji) - stara cena 379	299	10000 kłopotów	25
Paint shop pro 7 (retusz edycja grafiki, zdjec)	549	Galeria Kolorowych Kłopotów	25
Galeria Fontów 1104 fontów (Postscript type 1)	59	Najnowsze kłopoty	25
Polskie Fonty 1104 fontów TTF + Postscript type 1	59	Wszystkie 4 zestawy kłopotów razem kosztuje dużo taniej	79
Polskie Fonty 2 104 fontów TTF + Postscript type 1	59		

TANIOCHA

Kurka Wodna 2	19.90	Imperium Azteków	14.90	Readware	15.90
Almar Sator: Devine	19.90	Imperium Azteków	14.90	Scanner Pro	19.90
Bar	14.90	Kar Challenge	14.90	Scanner & Rescue	19.90
Bowling	19.90	Kurka Wodna	19.90	Shadow Company	14.90
Czerwona gwiazdka	14.90	Kurcze pieczone	19.90	Shrek	19.90
Dziwna Gwiazdka	14.90	Kurcze pieczone 2003	19.90	Seemwaker	19.90
Sam-poznajcie świat	14.90	Mari i Maria na zakusach	19.90	Sorcerer 104	19.90
Neosm	19.90	Partic Pop	19.90	Topcar	19.90
		Przeklęta Ziemia	14.90	Wskaznik	14.90

PORABIANE CENY

Skarbiec muzyki	6.0	Emergency	15.9	Ad 2044 2CD	21.9	Moon project 2CD	36.9	Wizards 8	59.9
Dino Dave	13.9	Freddy	16.9	Lith 2CD	21.9	Redguard	39.9	Emperor	89.9
Episkopie Wyzwanie	13.9	Gorky 17	16.9	Tunguska 2CD	21.9	Earth 2150 2CD	49.9	Emperor: battle for dune	89.9
Space Tripper	13.9	Knights & merchants	16.9	Original War	22.9	+ Model Robota	49.9	Commandos 2	89.9
Mega Pinball	13.9	Tridion	16.9	Euroletter prof.	24.9	Gift	49.9		
Crazy Min Golf	13.9	Przeklęta Ziemia	16.9	Total Animation	29.9	Daikatana	49.9		
Vulture	13.9	Rage of Mages 2	18.0	ZAX galaktyczny wojownik	36.9	Euro 2000	49.9		
Earth 2140 + misje	15.9	Resurrection	18.9	Redline Racer	36.9	Fifa 2001	49.9		

czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻOWY (ilości mocno ograniczone)

Ad 2044 2CD	21.9	Moon project 2CD	36.9	Wizards 8	59.9
Lith 2CD	21.9	Redguard	39.9	Emperor	89.9
Tunguska 2CD	21.9	Earth 2150 2CD	49.9	Emperor: battle for dune	89.9
Original War	22.9	+ Model Robota	49.9	Commandos 2	89.9
Euroletter prof.	24.9	Gift	49.9		
Total Animation	29.9	Daikatana	49.9		
ZAX galaktyczny wojownik	36.9	Euro 2000	49.9		
Redline Racer	36.9	Fifa 2001	49.9		

I wiele innych,
zaglądaj często
do działu wyprzedaż
w www.fajny.pl



WYPRZEDAŻOWY ARTYKUŁY

DZWOŃ
od godz. 9:00 do 18:00
(071) 3537002
od 18:00 do 21:00
(071) 3110353
0601 732833

RAKSUJI
(071) 3537002
PISZ na adres

EXE, Skrz. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

INTERNET
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

SKLEP KIRKOWY
Centrum Bielaży
Wrocławskie,
Galaktyka EXE,
ul. Czekoladowa 9,
sklep nr 260,
Wrocław

BIURO HANDLOWE
EXE ul. Kosińskiego 3,
54-152 Wrocław.

prorowadzimy także sprzedaż hurtową,
poszukujemy partnerów handlowych

www.fajny.pl

EXE

fajny .pl

WYPRZEDAŻOWY

WORLD WAR II PRISONER OF WAR

Wielka Brytania kontra

Niemcy – jeden do zera!

**Przynajmniej jeśli chodzi o ucieczki
z obozów jenieckich...**



Aby tekst ten odpowiadał normom zachodnich recenzji, na początku powinienem wspomnieć o zalewie gier powstałych w oparciu o wydarzenia z okresu II wojny światowej. Warto zatem już w tym miejscu coś ustalić – PRISONER OF WAR nie ma nic wspólnego z MEDAL OF HONOR, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN czy też BATTLEFIELD 1942. Zgadzą się tylko realia.

W grze wcielasz się jeńca wojennego, kapitana Lewisa Stone'a. Twój bohater zaliczył straszny

niefort – jego samolot został zestrzelony nad terytorium rozjuszonych Niemców, w wyniku czego Stone znalazł się w hitlerowskim obozie jenieckim. W obecnej sytuacji wszystko sprowadza się do jednego – wydostać się z tego przekłętą miejsca jeszcze przed końcem wojny. Oczywiście zadanie to nie będzie łatwe. Strażników jest wielu, ty jesteś sam. Oni są uzbrojeni, jak na strażników przystało, ty – możesz co najwyżej cisnąć kamień, aby odwrócić ich uwagę. Oni współpracują ze sobą, a ty jesteś zdany praktycznie na siebie. I tak dalej.

Twoim sojusznikiem jest monotonia, powtarzalność kolejnych dni. Jesteś

zamknięty w obozie jenieckim, który funkcjonuje według jakichś tam zasad – są określone pory apelów, posiłków, ciszy nocnej. Aby przeżyć, musisz wpaść w ten rytm. Są miejsca, w których o określonej porze dnia lub nocy będziesz bezwzględnie bezpieczny. Hitlerowcy zachowują się jak nakręceni – mają swoje ulubione trasy, którymi przechadzają się dzień po dniu, toteż z czasem przeciwicysz, jak ich omijać. Jeśli tego nie zrobisz, nie zdołasz wykonać ani głównego zadania, ani wielu – w większości przypadków trochę nazbyt sztampowych – sub-questów. Oprócz ciebie w obozie siedzi jeszcze mnóstwo innych żołnierzy różnych krajów i większość z nich może okazać się wielce przydatna (pro forma zaznaczam, że różnice narodowościowe przekazywane są w formie przerysowanych akcentów – „Ach, wir wissen ezeryting! The Reich will last five tzausend Jahre!“). Jedni posiadają ważne informacje, inni mogą nauczyć cię sztuki życia obozowego, od innych możesz zdobywać poprzez hazard pieniądze i papierosy, jeszcze inni są zaś tylko po to, aby zrobić tłok.

Prisoner Of War

Ocena

4

GOD / Play-It

<http://www.codemasters.com>☐ Wersja PL

Action Adventure

☐ PC☒ Multiplayer

Cena: 99,90 zł

☐ PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM

☒ DC☐ Xbox

1 Grafika

4 Dźwięk

5 Frajda

☐ Fajny pomysł☐ Średnia grafika

Dane techniczne lubu, przeliczonej, jak niedociągnięcia wynikające z problemów z konwersją na inną platformę (konsola > PC)





PRISONER OF WAR podzielony został na pięć rozdziałów, podczas których zwiedzisz aż trzy malownicze obozy. Oczywiście, im dalej w las, tym trudniej – i tym częściej trafiać będziesz do karceru. Napięcie buduje skutecznie fakt, że nie możesz zapisywać stanu gry, kiedy tylko zapragniesz – możesz to zrobić jedynie kładąc się na pryczy. Wynika z tego całkiem zabawny paradoks: im więcej razy zapiszesz grę, tym więcej czasu zajmie ci wydostanie się na wolność.

Obozową rzeczywistość oglądamy w zasadzie z perspektywy trzeciej osoby, lecz można przelać się na widok „z oczu”. Podobnie jak było to w przypadku THE THING, poruszać się możesz jedynie wtedy, gdy kamera podąża za bohaterem. W klimacie DOOM-a wykonujesz jednak takie akcje, jak rzucanie kamieniami czy podglądanie przez dziurkę od klucza. Lewis Stone potrafi biegać, wychylać łeb zza węgła, czołgać się, a także opanował sztukę wspinaczki na ogrodzenia obozów. Klimat gry nie jest jednak tak do końca zręcznościowy – przynajmniej nie w takim stopniu, jak METAL GEAR SOLID, do którego można miejscami POW porównywać – oczywiście, trzeba ruszać się szybko i sprawnie, ale ważniejsze jest chyba kojarzenie faktów. Tak naprawdę, przez 90% czasu gry musisz improwizować – przebierzesz się w niemiecki mundur, wysmarujesz gębę pastą do butów (kamufaż!), przekupisz kilku strażników, wykradniesz tajne dokumenty, no i powstrzymasz zagładę Wielkiej Brytanii! Słabo?

Na brak a(b)strakcji nie sposób narzekać. Możemy jednak wskazać kilka elementów PRISONER OF WAR, za które należą się autorom baty. Grafika nie jest z całą pewnością zła, ale jak na grę opracowywaną przez znakomity team w ciągu – żebym nie skłamał – dwóch lat, to można było zrobić to lepiej. Czuje się, że jest to tytuł konsolowy. Niby szczegóły, ale na PC zupełnie nie do przyjęcia – niezbyt szczęśliwe ustawienie klawiszy, jakby niepełna obsługa myszy, to już w zasadzie klasyczne niedociągnięcia konwersji. Można przyczepić się też do pracy kamery – zwłaszcza, że recenzenci zwracali na to uwagę jakiś czas temu, przy okazji wydania gry na PS2. Być może trochę przesadzam, ale niedoróbki te bardzo rażą na tle – ogólnie rzecz biorąc – wielce ciekawej gry. Gry, która okraszona została na dodatek naprawdę poruszającą, świetnie dobraną muzyką. PRISONER OF WAR nie został wyposażony w tryb multi-player, lecz nie wpływa to negatywnie na ocenę gry (bo i jak miałoby to wyglądać?). Do obozu można jednak spokojnie powracać – za jednym razem nie wykorzystasz przecież

wszystkich możliwych rozwiązań. Jeżeli potrafisz przymknąć oczy na drobne wpadki i lubisz gry stanowiące pewne wyzwanie dla szarych komórek i mocnych nerwów, to PRISONER OF WAR jest zdecydowanie pozycją dla ciebie. Bo oryginalnych pomysłów to teraz, panie drogi, ze świecą szukać.

Maciej "Anzelmo" Ogiński



TAXI Challenge

Mieszkasz w Berlinie. Jesteś taksówkarzem, masz szybki samochód i bezlitosnego szefa. Pasażerowie pomiatają tobą niczym najgorszym cieciem. Dwa dachowania i rezygnują z taryfy :) Dobrze chociaż, że możesz bez kłopotu zasuwac po chodnikach. Gnasz, a ludzie uskakują na boki. Czasem jedynie dla odmiany przenikają przez twój wóz.

Gra TAXI CHALLENGE to kontynuacja ubiegłorocznego SUPER TAXI DRIVER. Pomysł na zabawę pozostał ten sam – szukasz pasażerów, pakujesz ich do wozu, po czym pędzisz we wskazane miejsce na złamanie karku. Zmieniano jedynie rozkład ulic oraz nieznacznie poprawiono grafikę.

Niestety, wciąż wygląda ona niezbyt dobrze. Budynki i pojazdy są kwadratowe, zaś niektóre tekstury rozciągają się. Drzewa przypominają słupy z dalekopionymi gałęziami. Co ciekawe, wystar-

czy w któreś z nich wałnąć, by pofrunęło do przodu niczym rakieta, niszcząc wszystko, na co wpadnie. W efekcie dochodzi do zabawnych sytuacji, kiedy po ekranie lata kilka potężnych pni, demolując lampy i przejeżdżające samochody. O dziwo, dodaje to grze tzw. „jaj”, podobnie jak przejażdżki dnem rzeki, tunelem metra czy po dachach budynków. Fajnie, że twórcy programu dali sobie siana z realizmem i popuścili wodze wyobraźni.

TAXI CHALLENGE zostało przetłumaczone na język polski. Napisów nie ma jednak zbyt wiele, a lektorzy najzwyczajniej w świecie wkurzają. Są sztywni i szluczni, co chwila plotą to samo. Czasem potrafią pochwalić za dobrą jazdę taksjarza, który właśnie miał dachowanie. Mimo to aż trudno oderwać się od komputera. TAXI CHALLENGE wciąż bowiem niczym brazylijski serial.

Michał „Joel” Zacharzowski

Taxi Challenge

Blimb Entertainment / Topware

<http://www.hemming.de/produkte/taxi/>

☐ Wersja PL

Wyścigi

☐ PC

☒ Multiplayer

Cena: 29,90 zł

☐ PS2

Wymagania sprzętowe

PIII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D T&E

☐ DC

☐ Xbox

☒ Grafika

☒ Dźwięk

☒ Frajda

Zwariowana jazda po mieście, na przelaj i z piskiem opon

Przeciętne wykonanie, trochę błędów, słabi lektorzy

Przebieg gry: w Berlinie, gdzie taksówkarze muszą się walczyć z przestępcami i policją. Gra jest bardzo szybka i dynamiczna.

Auryn Quest

Kilka tygodni temu na jednym z monachijskich cmentarzy doszło do niecodziennego wydarzenia. Pochowany tam Michael Ende, autor słynnej „Niekończącej się opowieści”, zaczął nagle przewracać się w grobie. Śledztwo prowadzone przez miejscowy komisariat policji doprowadziło do firmy Discreet Monsters. Jej pracownicy od czterech lat męczą się nad AURYN QUEST

przygodówką z elementami RPG, osadzoną w świecie znanym z opowieści. Męczyli się, męczyli, i zamęczyli temat. Gra jest fatalna. Cała zabawa sprowadza się bowiem do błędzenia po monotonna, szaroburym korytarzach i skakania z platformy na platformę. W połączeniu z niezbyt ciekawym modelem 3D i niewygodnym sterowaniem daje to zaskakujące rezultaty. Gracz co chwila potyka się

o jakiś próg, bądź po prostu nie trafia w podest. A upadek z niewielkiej wysokości kończy się efektywnym ściemnieniem... Trup na miejscu!

Tudne tekstury oraz interesujące efekty specjalne nie ratują programu. Nie ratuje go też sześć oryginalnych, różnorodnych światów, przez które gracz musi się przedostać, by uratować Fantazję przed pożerającą ją Pustką. Ponadto w grze brakuje zapowiadanych elementów RPG. Zabawa sprowadza się do kolekcjonowania poukrywanych w najdziwniejszych miejscach kul energii i rozwiązywania prostych jak niemieckie autostrady zagadek. W efekcie AURYN QUEST przypadnie do gustu tylko najmłodszym graczom, a to za sprawą przyzwoitego spolszczenia, niewysokiej ceny oraz braku jakiegokolwiek przemocy. W tej grze nawet Skołojad jest miłusi.

Michał „Joel” Zacharzowski

Auryn Quest

Discreet Monsters / Topware

<http://www.aurynquest.com>

☐ Wersja PL

Przygodowa

☐ PC

☐ Multiplayer

Cena: 39,95 zł

☐ PS2

Wymagania sprzętowe

PII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32MB

☐ DC

☐ Xbox

☒ Grafika

☒ Dźwięk

☒ Frajda

Przyzwoita grafika, fabuła nawiązująca do „Niekończącej się opowieści”

Gra polegająca na skakaniu z platformy na platformę. I tylko na tym...

Przebieg gry: w świecie znanym z opowieści Michaela Ende. Gracz musi uratować Fantazję przed Pustką.

HEROES IV

of MIGHT AND MAGIC®

THE GATHERING STORM

RECENZJA ► PC 2003

Świat Mocy i Magii jeszcze do niedawna kojarzył się ze wszystkim, co najlepsze. Niestety, czasy te minęły...



Firma New World Computing schodzi na psy. Widać to już od kilku lat, a produkcje takie jak Might&Magic 8 i 9 oraz HoM&M Chronicles, czy Crusaders of Might&Magic tylko potwierdzają to zdanie i nie są niczym innym, jak próbą wyludzenia kasy od naiwnych fanów tytułu. Niestety Gathering Storm jest programem zrealizowanym w podobnym stylu. Nie zobaczysz tu prawie nic nowego, nie udoskonalono elementów gry, nie poprawiano błędów, nie spełniono próśb fanów, którzy znajdowali w HoM&M IV mnóstwo błędów i niedoręczności. Autorzy sobie – rynek sobie. Jak różne to podejście od podejścia ludzi z Blizzarda (seria Diablo), czy Creative Assembly (seria Total War)! W tamtych przypadkach otrzymaliśmy produkty dopracowane, dopieszczone, pełne niespodzianek i udoskonaień. Tutaj mamy do czynienia tylko z żalosną próbą wyżebrania jeszcze kilku dolców.

Króciutko przypomnijmy, co to jest HoM&M IV. Otóż masz tu do czynienia ze strategią turową, gdzie zajmujesz się zdobywaniem miast oraz kopalń surowców, budujesz gmachy (służące głównie do rekrutacji żołnierzy) oraz powołujesz armie. Możesz wybierać pomiędzy sześcioma typami miast (w każdym rozwijasz inne nauki magiczne oraz rekrutujesz inne potwory). Ogromną rolę odgrywają prowadzący armie bohaterowie, którzy zdobywają punkty doświadcze-

nia i szkolą swe umiejętności magiczne, zwiadowcze, taktyczne, gospodarcze oraz militarne. W momencie, kiedy dochodzi do walki, gra przenosi cię na niewielką mapę taktyczną, gdzie (również w trybie turowym) kierujesz poszczególnymi oddziałami oraz decydujesz o stosowaniu zaklęć. Walka trwa do momentu ucieczki wroga lub całkowitej likwidacji jego sił.

Gathering Storm oferuje graczowi, który będzie na tyle niemądry, by ten produkt kupić, sześć nowych kampanii (powtórka z rozrywki) oraz wprowadza nieznaną dotąd monstra (Aż cztery! Jezu, nie przepracowali się tam?) oraz kilka nowych artefaktów. I to wszystko. Koniec fanu. Koniec pomysłów. No cóż, karaluchy chyba mają bogatszą wyobraźnię.



Heroes of Might&Magic IV przy wszystkich swoich wadach nie jest grą złą. Nie ma, co prawda, porównania ze znakomitą i nowatorską częścią trzecią, ale można przy niej spędzić sympatycznie wiele wieczorów. Jednak dodatek Gathering Storm jest produktem zupełnie nie do przyjęcia. Równie dobrze można ściągnąć za darmo z Sieci robione przez amatorów (ale wcale nie znaczy, że prymitywne) kampanie i pojedyncze scenariusze. Jeśli zdecydujesz się wydać pieniądze na Gathering Storm oznacza to, że jest ci na świecie zdecydowanie zbyt dobrze i nie wiesz już, co robić ze szmałem. Lepiej przypal sobie cygaro banknotem. Przynajmniej będziesz miał o czym opowiedzieć kumpłom..

Jacek „Randall” Plekara



HoM&M IV: Gathering Storm		Ocena
3DO / CD Projekt		3
http://www.3do.com		
<input type="radio"/> Wersja PL	Strategia turowa	<input type="radio"/> PC
<input type="radio"/> Multiplayer	Cena: 53,90 zł	<input type="radio"/> PS2
Wymagania sprzętowe		<input type="radio"/> DC
Pentium III 500, 64 MB RAM		<input type="radio"/> Xbox
<input type="radio"/> Grafika	<input type="radio"/> Dźwięk	<input type="radio"/> Frajda
Hmm... Chyba nic tu nie wymyśle...		
Brak znaczących zmian, pozycja tylko dla absolutnych fanatyków serii HoM&M		
Polska New World Computing kopie i sprzedaje polskie wersje i zadbaj o nasze prawa i interesy! Kiedy grać powiniemy sobie?		

SOFTWARE TYCOON



Software Tycoon

BlackStar / Lemon Int.

<http://www.software-tycoon.com/>

Wersja PL

Ekonomiczna

PC

Multiplayer

Cena: 49,95 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PII 266 MHz, 64 MB RAM,
akcelerator 3D 16 MB

DC

Xbox

Grafika

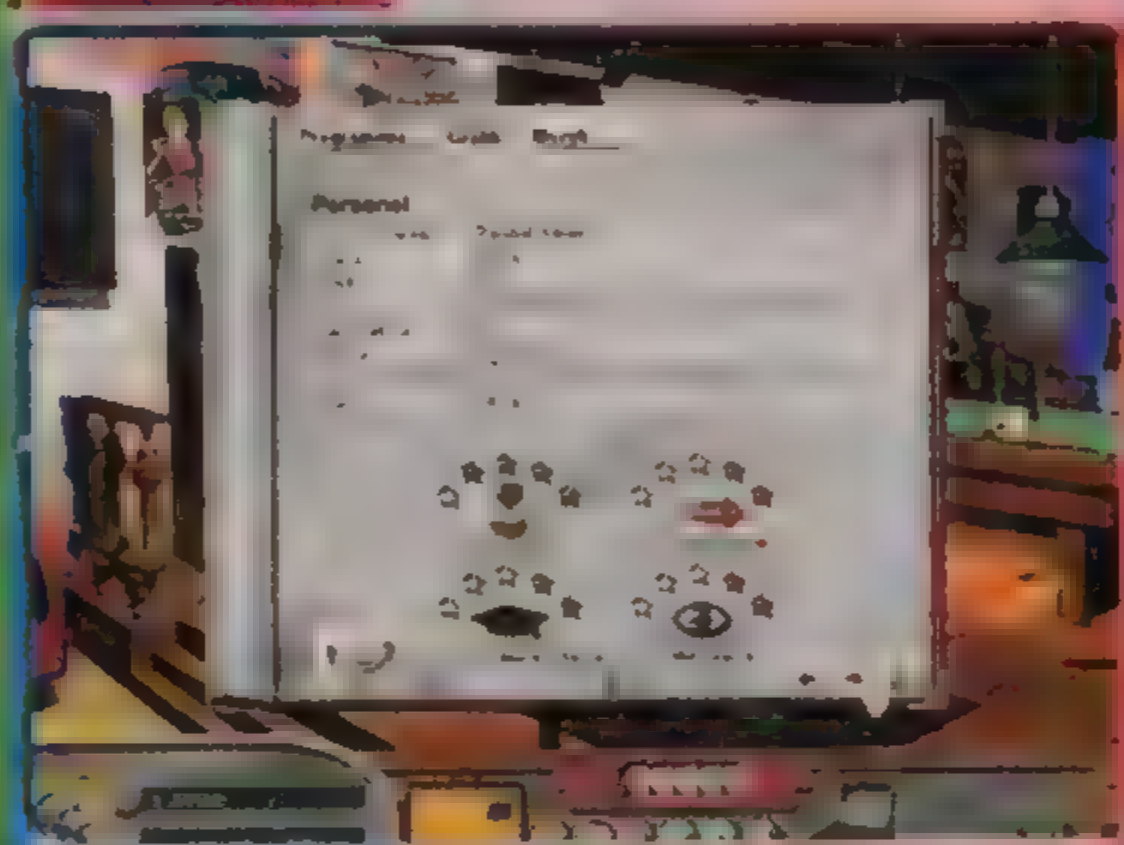
Dźwięk

Fajda

Dowiedz się więcej o branży gier komputerowych

Słaba oprawa graficzna, niezbyt emocjonująca rozgrywka

Przeciętna, niezbyt skomplikowana gra ekonomiczna. W sam raz dla początkujących graczy



W grze SOFTWARE TYCOON wcielasz się w młodego biznesmena, który postanawia założyć firmę produkującą gry komputerowe. Nie chodzi mu oczywiście o działalność społeczną (freeware i tanie serie), a o czysty, kapitalistyczny zysk. Szanse na sukces są naprawdę duże, gdyż jest rok 1982 i branża komputerowa dopiero raczkuje. O strzelaninach 3D wciąż jeszcze nikt nie słyszał!

Pracę nad grą rozpoczyna się od wyboru gatunku gry bądź opracowania nowego. Następnie należy dokonać wyboru rodzaju grafiki i dźwięku, a także technologii.

Istotny jest też dobór treści (wypadkowa akcji, strategii i ilości zagadek), platformy docelowej (PC, konsole, handheldy) i języka gry. Bardziej odważni gracze mogą zainwestować w licencję filmową oraz dobry ośrodek testerski, który zadba o końcową jakość produktu.

Po zakończeniu etapu projektowania gry, główny bohater zatrudnia pracowników (koderów, grafików, kompozytorów) i przydziela im zadania. Następnie gra jest powielana, pakowana wraz z instrukcją i gadżetami do pudełek, po czym trafia do sklepów. Warto w tym momencie zadbać o dobrą re-

klamę i odpowiednią cenę zbytu – a nuż gry komputerowe mogłyby być tańsze? W międzyczasie wypadłoby również prowadzić badania nad nowymi technologiami i sabotować działania konkurencji. No i tworzyć kolejne tytuły!

Podstawową wadą gry jest bardzo słaba szata graficzna oraz stosunkowo nieduża liczba opcji. Powoduje to, że program nudzi się po kilku dniach zabawy. Rozgrywka sprowadza się bowiem do ciągłego powtarzania kilku tych samych czynności, np. ustawicznego kontrolowania kilku ekranów danych. Słabo wypada też tłumaczenie. W efekcie SOFTWARE TYCOON przypadnie do gustu jedynie początkującym miłośnikom gatunku.

Michał „Joel” Zacharzewski



Scooter Pro

Scooter Pro

Fusion / Topware

<http://www.topware.pl/>

Wersja PL

zręcznościowa

PC

Multiplayer

Cena: 19,95 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PII 266 MHz, 32 MB RAM,
akcelerator 3D 8MB

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

Ciśnięty przed siebie DVD Box leci jak burza do przodu

Grafika, muzyka, frajda to dramat w trzech odcinkach

Masz wrogów? Czadowe przysięgi na gwiazdkę jak znalazł.



Jeden z największych potworków tego roku narodził się w firmie Fusion. Do porodu doszło o czasie, lecz gdy rodzice zobaczyli swego świeżego jak zeszłoroczna trawa potomka, podnieśli wrzask jakby ich z bonów do supermarketu obdzierali. „Łolaboga!” – krzyczeli – „My to jesteśmy nieszczęśliwi! Toć przyszło nam na światło drętwe, kostropate brzydactwo, które tak rzępoli, że po nocach spać nie będziemy! Na śmieci z tym odmieńcem!”. I biedne maleństwo poszłoby na zwłokę, gdyby nie ustawa o zachowaniu w czystości, zakazująca przetrzymywania osesków w bezpośrednim towarzystwie starych szmat i zjeżdżających jajek. To właśnie przez owego parlamentarnego „stworka” SCOOTER PRO trafił do sklepów.

Gra daje ci do dyspozycji kilka hulajnóg (z zewnątrz różniących się tylko kolorem) oraz paru zawodników o twarzach zdeformowanych w wyniku promieniowania radioaktywnego. Jest też kilka etapów, po których można szaleć, m.in. miasto, nadbrzeże oraz sklep. Na każdym z nich w przeciągu kilku minut musisz zebrać dziwne, wirujące krążki. Niestety pojazdem steruje się niewygodnie, ciężko nim manewrować, hamować i przyspieszać. Co gorsza, jedynym sensownym trikiem okazuje się niezbyt widowiskowy podskok. Tony Hawk po jego wykonaniu zmieniałby nazwisko na Lame Sparrow.

To jednak nie wszystko. Grafika zastosowana w SCOOTER PRO odrzuca od monitora. Płaskie, bardzo rozmyte tekstury wyglądają gorzej niż obrazy Picassa po kąpieli w kwasie, zaś animacja bohaterów trzyma poziom charakterystyczny dla późnej jesieni średniowiecza. Przygrywająca w tle muzyka (rock zaaranżowany na komputerze) jest już nieco lepsza, jednak dość szybko się nudzi. W rezultacie nie sposób stwierdzić, czy osesek państwa Fusion posiada jakiegokolwiek zalety. Prawdopodobnie nie.

Michał „Joel” Zacharzewski

Wesołych Świąt

Serdeczne życzenia spokojnych,
pogodnych i wesołych
Świąt Bożego Narodzenia
oraz szczęśliwego Nowego Roku
składa wszystkim czytelnikom
Wydawnictwo Play-It.



W roku 2002 zostaliśmy uhonorowani
m. in. nagrodami:



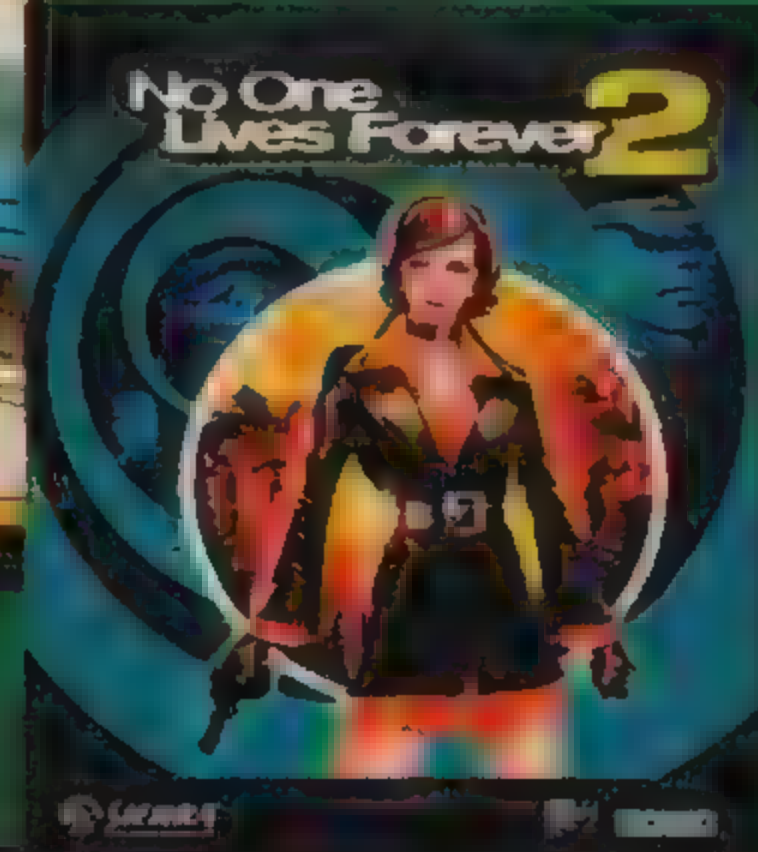
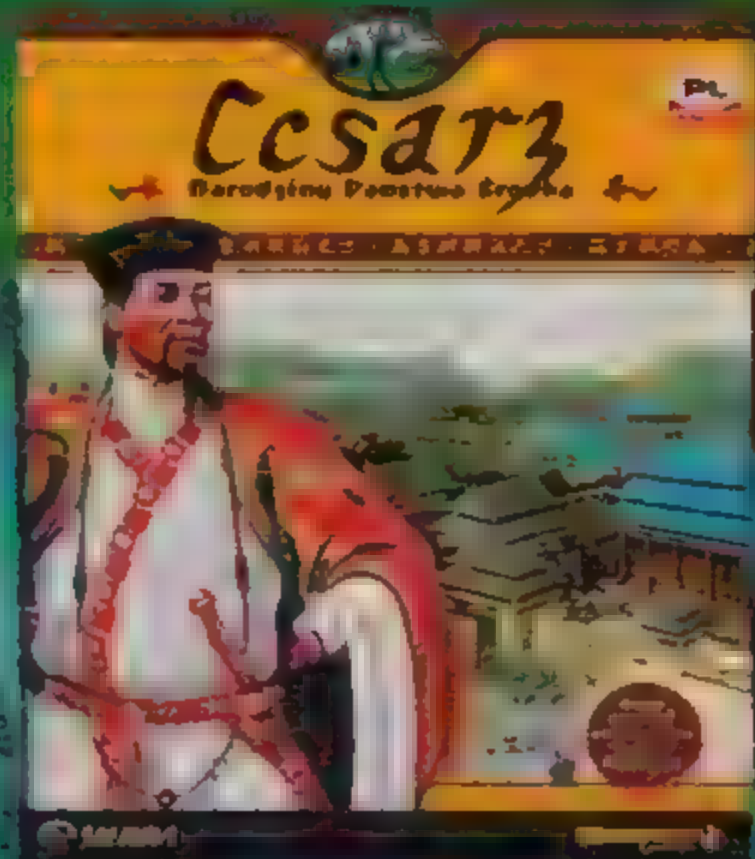
Złoty Komputer
za wydanie GTA 3.
Nagroda pisma
Komputer Świat.



Nominacje do „Produktu Roku 2002”
nagrody magazynu CHIP w kategorii
„Software/Gry”: Counter-Strike, GTA 3
oraz Mafia.



Spędź miko Świąta bawiąc się przy
naszych gwiazdkowych tytułach:



THE LORD OF THE RINGS

THE TWO TOWERS

Konsolka GBA zaskakuje nas na każdym kroku. Nie inaczej jest z THE TWO TOWERS. Cudo!



Co byś powiedział na grę w stylu DIABLO, tyle że w świecie Śródziemia? Brzmi nad wyraz zachęcająco, czyż nie? Gdy po raz pierwszy uruchomiłem THE TWO TOWERS, muszę przyznać, że byłem pod wielkim wrażeniem. Zaczniemy od tego, że powitała mnie ona scenami z filmu Dwie Wieże (EA ma monopol na wykorzystywanie materiałów filmowych Wamera). Co jak co, ale nigdy bym nie podejrzewał, że na małym ekraniku GBA można uzyskać tak znakomite sekwencje FMV. Dalej również nie ma na co narzekać – w grze wykorzystano rzut izometryczny, przez co do złudzenia przypomina wspomniany już hit – DIABLO. Ponownie brawa należą się panom odpowiedzialnym za grafikę, gdyż wszystko jest czytelne, eleganckie, jednym słowem śliczne. Zresztą spójrzcie tylko na screeny obok...

Muzyka, co raczej nie jest dużym zaskoczeniem, do złudzenia przypomina tę z filmu. Oczywiście na potrzeby gry przerobiono ją nieco, lecz charakterystyczne motywy muzyczne Howarda Shore'a są bez trudu rozpoznawalne, nawet na

małym i dość parszywym głośniczku GBA

(nie głupim pomysłem jest założenie słuchawek – dźwięk jest wtedy znacznie czystszy).

Podobieństwo do produkcji Blizzarda

nie kończy się na grafice. Widzisz te dwie kulki – czerwoną i niebieską – w rogach ekranu? To oczywiście stan twojej energii życiowej i magicznej. Tę pierwszą odnawiasz zjadając wypadające z zabitych potworów lub leżące na planszy jedzenie, bądź też używając odpowiednich czarów. Mana odnawia się sama, jednak dość powoli.

Na swej drodze znajdziesz (i zdobędziesz) całkiem mnóstwo przedmiotów – broni, pancerzy, artefaktów. Inventory w THE TWO TOWERS również bardzo przypomina to z DIABLO, jest tylko nieco uproszczone. Mniejszy jest też plecak – możesz w nim nieść tylko 8 przedmiotów. Niepotrzebne graty można sprzedawać w specjalnych świątynkach. Za uzyskane w ten sposób klejnoty (które zdobywasz też na wrogu) można kupować ekwipunek, lub podnosić cechy i biegłość w czarach (co niestety słono kosztuje).

Jak przystało na Action RPG, twoim głównym zadaniem jest wojowanie z hordami wrogo nastawionych stworów. Za każdego zlikwidowanego wroga dostajesz punkty doświadczenia, które przekładają się na kolejne poziomy postaci. Podobnie jak w DIABLO, każdy nowy poziom jest nagradzany 5 specjalnymi punktami, za które możesz podnieść jedną z cech postaci (siła, celność, zdrowie, obrona, odwaga) oraz 1 punktem magicznym, za który możesz wykupić nowy czar z „drzewka”, lub podnieść biegłość w rzucaniu już poznanego zaklęcia. Każda postać dysponuje innym zestawem czarów.

Ano właśnie, postaci. Do wyboru masz aż pięć postaci: Aragoma, Gandalfa, Froda, Legolasa i... Eowynę. Rzecz jasna, Gandalf jest najlepszym magiem, Aragom najlepiej włada mieczem i tak dalej. Niestety, niezależnie od postaci, levele przechodzisz w takiej samej kolejności i nie ma żadnych zmian w fabule. Jest to chyba jedyny większy mankament tej świetnej gry.

THE TWO TOWERS jest kolejnym tytułem który udowadnia, iż GameBoy Advance posiada możliwości, o jakich nikomu się nie śniło jeszcze rok temu. Gra jest bez dwóch zdań godna polecenia – zapewni wiele godzin znakomitej zabawy, zaś dodatkową atrakcją jest fakt, że posiada opcję multiplayer!

Piotr „Frogger” Moskai

The Two Towers

Electronic Arts

<http://www.ea.com>

Wersja PL

Action RPG

PC

Multiplayer

Cena: 190 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

GBA

Zalecany Battery Pack

Xbox

5+ Grafika

5 Dźwięk

5+ Frajda

Rewelacyjna grafika, mnogość opcji, gra jest rasową przedstawicielką Action RPG

Można kierować Eowyną, a nie można Arweną. Buuu!!! Liv forever!

Po robieniu THE TWO TOWERS... budź się, może powiesz, że tak samo gra powstaje na tak małym konsole...

Yoshi's Island

SUPER MARIO ADVANCE 3



Tytuł tej gry jest odrobinę mylący, gdyż głównym bohaterem wcale nie jest nieustraszony

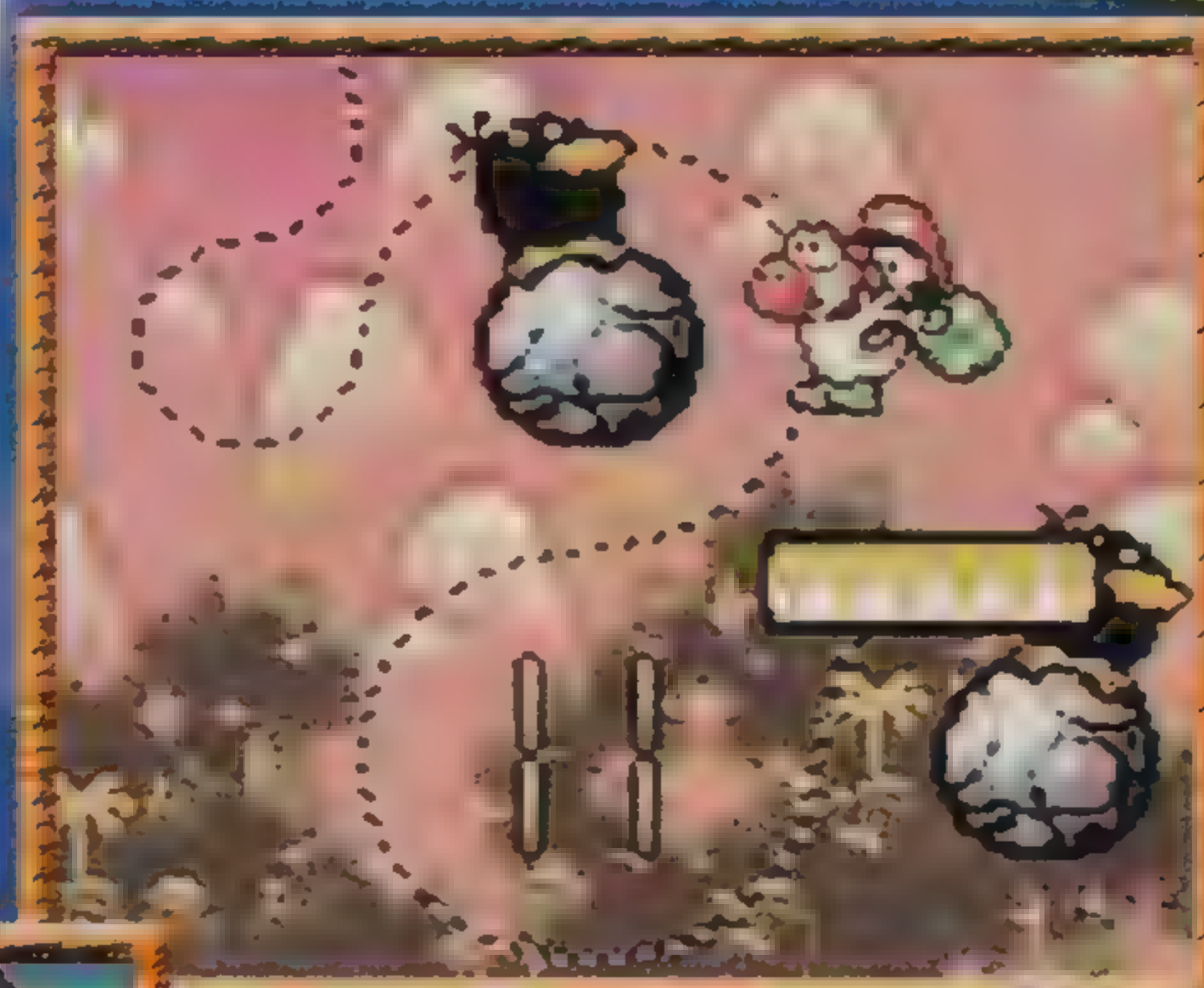
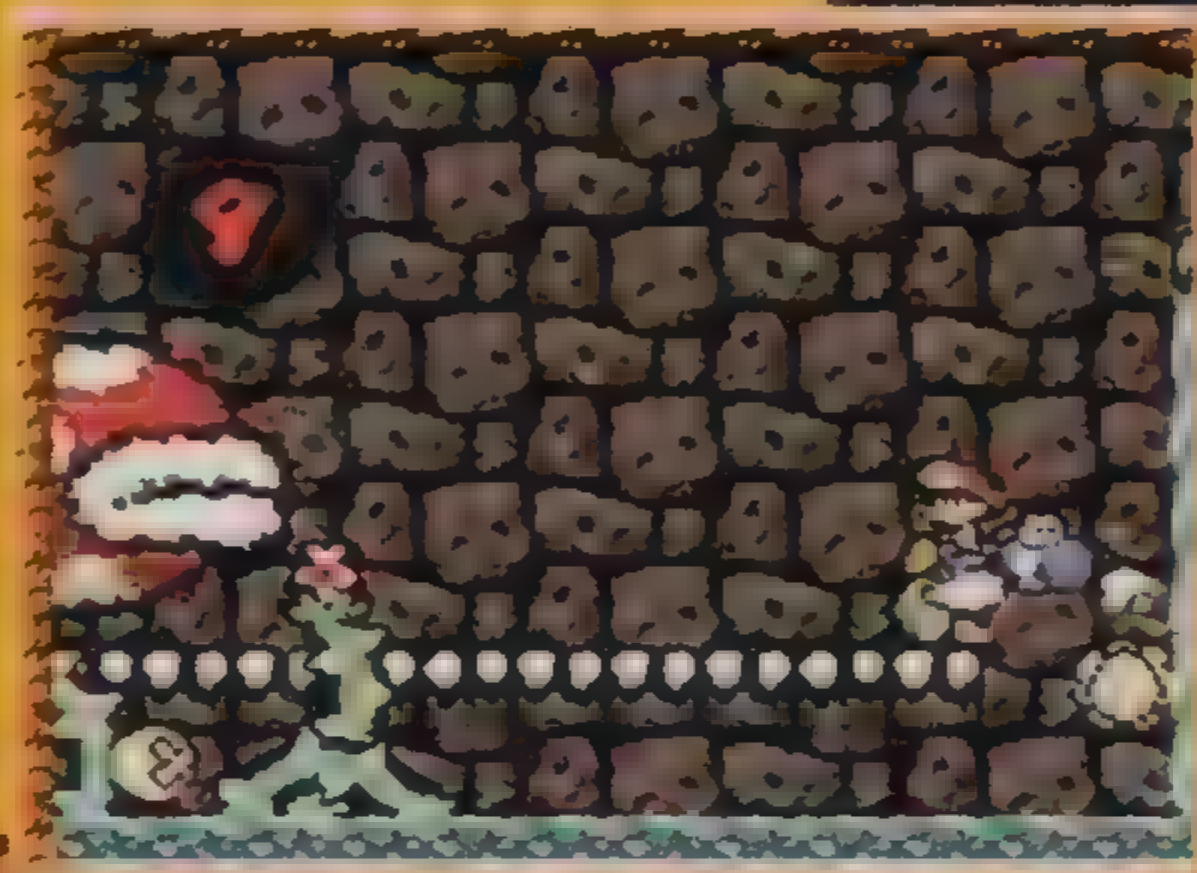
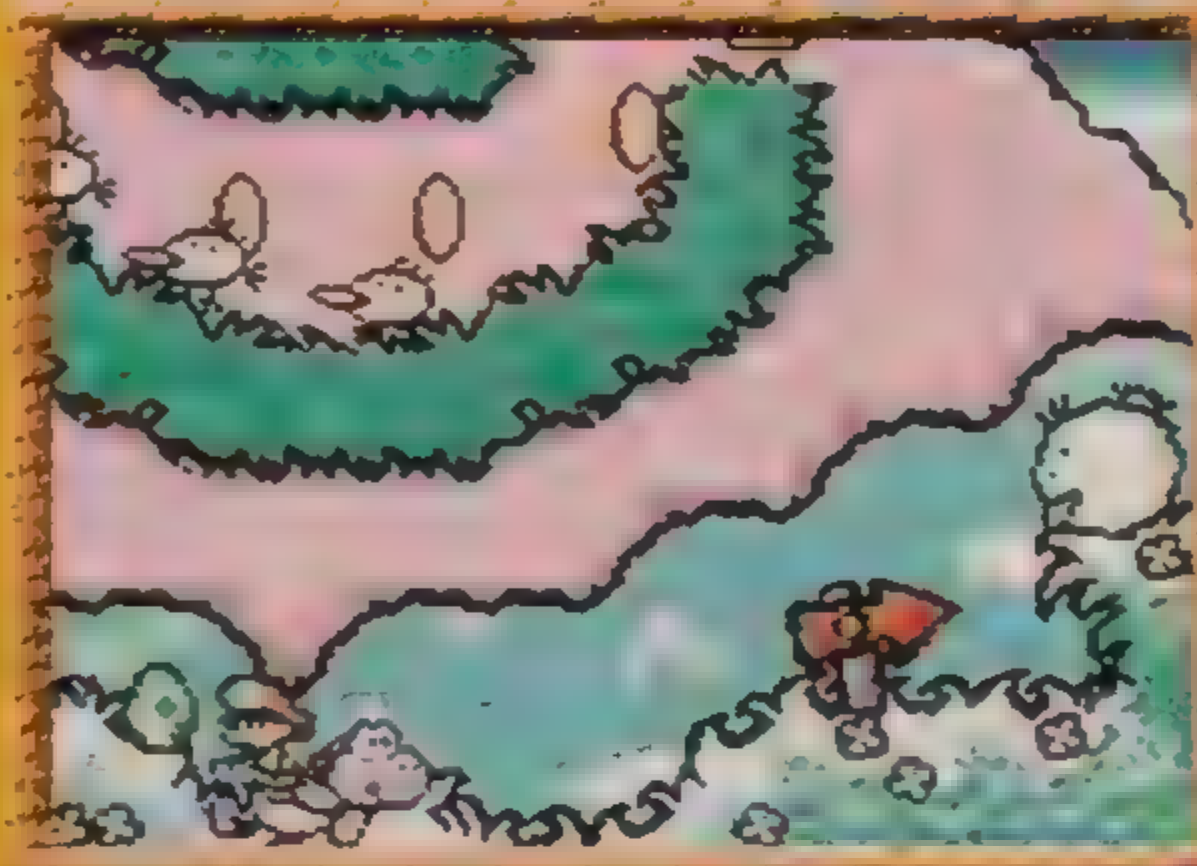
Mario, tylko jeden z jego kumpli – zielony jaszczur Yoshi. Ten sam, który po raz pierwszy został zaprezentowany w Super Mario World. O ile wtedy mogłeś tylko dosiadać zielonego gada, to w Yoshi's Island wcielasz się w niego. Fabuła sięga czasów młodości Mario oraz jego brata Luigi. Rodzina Koopa przewidziała, iż w przyszłości bracia pokrzyżują ich nieciekawe plany, dlatego postanowiła się z nimi rozprawić, póki są jeszcze niemowlakami. Luigi zostaje porwany, na szczęście Mario udaje się uciec do domu Yoshi. W tym momencie ty wkraczasz do akcji. Plan jest prosty: musisz odbić Luigi z rąk porywaczy oraz skopać tyłki rodzinie Koopa. Do dzieła!

Yoshi's Island to esencja rasowej platformówki, aczkolwiek rozgrywka różni się od produkcji z Mario w roli głównej. Jaszczur potrafi biegać, skakać, miażdżyć przeciwników ciężarem własnego ciała, strzelać językiem, łapiąc przeciwników, a następnie wypluwać

ich w wybranym kierunku, bądź przerabiać w jaja. Trzeba przyznać, iż Yoshi jest naprawdę oryginalnym bohaterem. O ile umiejętności bitewne nie są tak ważne podczas zabawy, to udoskonalenie techniki uników jest niezbędne. Nie będę ukrywał, iż Yoshi's Island wymaga dużej dawki zręczności, aczkolwiek nie jest zabójczo trudna.

Podsumowując, Yoshi's Island to przykład doskonałej gry platformowej. Rozgrywka jest emocjonująca, dynamiczna i całkowicie zniwelująca. Na dodatek oprawa graficzna wyciska maksimum możliwości z niewielkich rozmiarów wyświetlacza GBA.

Tomasz "Coval" Kowalski



Yoshi's Island...

Nintendo / Lucas Toys

Wersja PL

Platformówka

Ocena

5+

GBA

Multiplayer

Cena: 189,00 zł

PS2

Wykorzystuje

GameBoy Advance, Battery Pack, Cable-Link

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

Doskonała grywalność, bajeczna grafika, niebanalne projekty poziomów

Jedyny minus, to wciąż ten sam tryb multiplayer, który znamy z poprzednich odsłon

Zanim się przekonamy, że to jest naprawdę dobra gra, musimy zobaczyć, jak wygląda na ekranie GBA



GREMLINS

Stripe vs Gizmo

Stripe i gremliny zamierzają ukraść świąteczne prezenty wszystkich dzieci w Kingston Falls. Gizmo i jego krewniacy mają za zadanie odłożyć je na miejsce, czyli pod świąteczną choinkę!

W Gremlins: Stripe vs Gizmo masz rzadką okazję wyboru bohatera: dobroczyńcy albo psotnika, aczkolwiek nie ma to aż tak wielkiego wpływu na przebieg rozgrywki, jakby się mogło początkowo wydawać. W obu wersjach masz za zadanie zebrać wszystkie prezenty na danym etapie, oraz odnaleźć choinkę. Zasadnicza różnica polega na sposobie sterowania bohaterami. Gizmo jest mniejszy od złego Stripe, dlatego nie skacze tak wysoko. Jednak wyjątkowa zwinność mogwai pozwala mu wykonać drugi skok, jeszcze podczas lotu. Inna ważna różnica pomiędzy bohaterami, to całkiem inni bossowie, na końcach etapów, jak chociażby gremlin panna młoda, czy gremlin pajak.

Obaj bohaterowie walczą w podobny sposób: najpierw ogluszają swoją ofiarę, a dopiero potem eliminują ją z gry. Gizmo do tego celu używa latarki, która roztopia gremlinów, Stripe częściej wrogów zatrutym ciastem, które przemienia w ich zielone szkarady.



Grafiknie Gremlins: Stripe vs Gizmo prezentuje się wyjątkowo dobrze, jednak już podczas pierwszych minut zabawy, łatwo zauważyć, iż gra jest dość monotonna. Częściej dzieje się tak z powodu zbyt niskiego poziomu trudności, jak również małego zróżnicowania etapów. Wygląda na to, iż autorzy tak bardzo spieszyli się, by zdążyć przed świętami, iż nie mieli czasu dopiąć wszystkiego na ostatni guzik. Gremlins z pewnością przypadną do gustu młodszym graczom, jednak weterani platformówek powinni trzymać się z dala.

Tomasz "Coval" Kowalski



Gremlins: Stripe vs Gizmo

Wanadoo / CD Projekt

Wersja PL

Platformówka

Ocena

4-

GBA

Multiplayer

Cena: 179,90 zł

PS2

Wykorzystuje

Battery Pack, Cable-Link

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

Bardzo ładna grafika, zabawne efekty dźwiękowe zaczerpnięte z filmu

Momentami denerwująca muzyka, brak mini-gier, niski poziom trudności.

Dobrze, że nie było tu żadnych problemów z grafiką, bo to by było naprawdę przykrym zaskoczeniem. Na pewno przypadnie do gustu wszystkim, którzy lubią GBA

RED★FACTION II

Czyżby szykował się kolejny bunt? Kolejna rewolucja?

Tak dłużej być nie może! Przez ostatnie 15 lat skorumpowany do szpiku kości dyktator Sopot gnębił obywateli Commonwealth. Ta dyktatura musi zostać jak najszybciej obalona! Jego starania o przyłączenie sąsiadującej Zjednoczonej Republiki powodują jedynie niepotrzebny rozlew krwi. Walka o władzę i kontrolę, niepotrzebne naciski... to spustoszenie, przez które życie w Commonwealth staje się piekłem. Kilku obywateli, zmęczonych latami ucisku

postanawia wziąć sprawę w swoje ręce. Nie są to jednak zwykli mieszkańcy. To zdeterminowani, doskonale wyszkoleni, uzbrojeni w broń najnowszej generacji ludzie walczący o słuszną sprawę!

RED FACTION II prezentuje zupełnie inny świat niż ten pokazany w pierwszej części. Nie ma już kopalni na Marsie, nie ma już górników i nie ma rebelii w stylu "sam przeciw wszystkim", gdzie to niby pod przykrywką wielkiego powstania, sam musiałeś biegać pod powierzchnią planety z karabinem w dłoni. Drugi RED FACTION to akcja w mieście Sopot City (ale nie w Polsce), na otwartych terenach, pośród blokowisk. Nie ma już klaustrofobicznych klimatów, co nie oznacza, że akcja dzieje się jedynie na powierzchni. Jeśli miałbym dokonać porównania obu części gry, to jedyne co można o nich powiedzieć to, że są to diametralnie różne gry nie mające ze sobą nic wspólnego... oprócz samego tytułu.



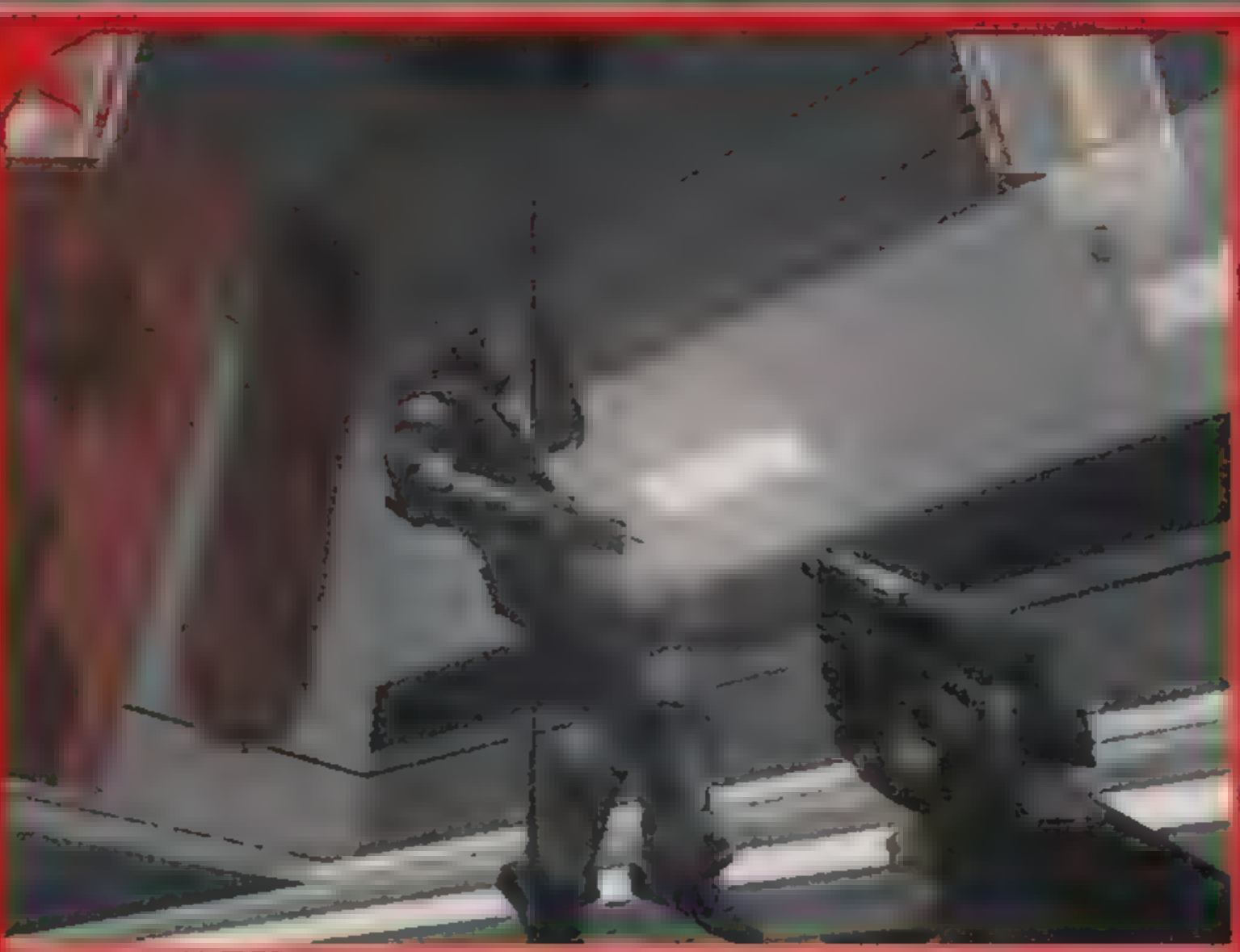
RED FACTION II to doskonały FPP, w którym wcielasz się w jednego z członków grupy rebeliantów. Jesteś saperem, a raczej "człowiekiem demolką". W grupie jest jeszcze logistyk, strzelec, spec od elektroniki, kobieta snajper i karabinier.

Wszyscy wyglądają jak typowa brygada kryzys :). Mięśniak z wielkim karabinem, panienka z długą lufą i celownikiem czy freak'owy logistyk... Każdy to indywidualność, ale w trakcie gry nie będą ci oni towarzyszyć wszyscy razem. To, z kim będziesz miał do czynienia zależy od charakteru misji! Dzięki temu z wykonywanych misji nie wieje nudą i sztafpą! Szkoda tylko, że na przeciwników tutaj nie można zbyt wiele polegać. Pozostawieni samopas, nie do końca dają sobie radę z walką i nie są najlepszym materiałem na akcje typu "Ostatniaj mnie!".

Na całe szczęście można liczyć na własne uzbrojenie. Do wyboru jest czternaście modeli giber, a co poniektóre można dzierżyć w obu rękach! Strzelanie z jednej lub z obu pistoletów, czy też UZI naraz to prawdziwa frajda! Niektóre z narzędzi zagłady posiadają też oczywiście alternatywny strzał, dzięki któremu ilość zabawy jest podwójna! Za strzał z lewej ręki odpowiada przycisk L1, a z prawej – R1. W drugiej części gry zrezygnowano z autocelowania, co wyszło jedynie na dobre. Teraz nawet najbardziej odległe obiekty nie będą stanowiły problemu, a dodać trzeba, że precyzja strzału jest znakomita!

Misje w żadnym wypadku nie są nudne i monotonne. Różnorodność terenu, bardzo inteligentni przeciwnicy i solidna jatka, sprawiają, że RED FACTION II to idealny produkt dla jednego gracza. Nie zapomniano też oczywiście o trybie multiplayer, podczas którego na jednym ekranie może grać ze sobą czterech graczy. Na uznanie zasługuje doskonały silnik graficzny, który został znacznie zmodyfikowany od czasów pierwszej części. Geo Mod umożliwia totalną demolkę niemal każdego elementu znajdującego się na ekranie, i co najważniejsze – terenu stałego, takiego jak budynki, ziemia, pagórki itd. Tylko tutaj uświadczasz tak wielką swobodę w niszczeniu wszystkiego naokoło. RED FACTION II to świetna gra. Naprawdę! FPP na konsolach nigdy nie należały do moich ulubionych gatunków, ale to już przeszłość!

Michał „Kroger” Gdhy



Red Faction 2

Ocena

5

Volition / LEM

Wersja PL

FPP

PC

Multiplayer

Cena: 229 zł

PS2

Wykorzystuje

Dual Shock 2, Memory Card, Multi Tap

DC

Xbox

5 Grafika

5 Dźwięk

5 Frajda

To zupełnie nowa jakość. Jedna z najlepszych gier FPP na konsoli PS2!

Tryb gry dla wielu graczy mógłby być nieco bardziej podrasowany

RED FACTION I to fenomenalna gra, jeśli nie liczysz FPP na konsolach, co dzięki niej prześledzić można!



Age Of Mythology

Naciśnij klawisz „Enter” podczas gry i wpisz jeden z poniższych kodów.

KODY

JUNK FOOD NIGHT – 1000 sztuk jedzenia
ATM OF EREBUS – 1000 sztuk złota
TROJAN HORSE FOR SALE – 1000 sztuk drzewa
BAWK BAWK BOOM – Boska moc kurzego meteoru
DIVINE INTERVENTION – Umożliwia używanie siły Boga
L33T SUPA H4X0R – Szybkie konstruowanie
WUV WOO – Latający purpurowy hipopotam
LAY OF THE LAND – Pełna mapa
UNCERTAINTY AND DOUBT – Chowanie mapy
WRATH OF THE GODS – Burza, trzęsienie ziemi, meteor, tornado
I WANT THE MONKEYS!!!! – Mnóstwo małp
MOUNT OLYMPUS – Maksimum szczęścia
PANDORAS BOX – Nowe losowe boskie moce
IN DARKEST NIGHT – Noc
RED TIDE – Czerwona woda
SET ASCENDANT – Odstania wszystkie zwierzęta na mapie
CONSIDER THE INTERNET – Spowalnia jednostki
ISIS HEAR MY PLEA – Kampania armii małych bohaterów
GOATUNHEIM – Zamienia przeciwników w kozły
CHANNEL SURFING – Jednostki mogą chodzić po wodzie
THRILL OF VICTORY – Wygrywasz planszę



Beam Breakers

Uwaga! Sposób ten wymaga zmiany zawartości plików gry. Zanim to zrobisz, koniecznie nagraj kopie tego pliku. Użyj dowolnego edytora w celu edycji pliku „config.ini” znajdującego się w katalogu z grą. Znajdź w nim „[Settings]” i zmień następujące ustawienia:

ActivateGameCheat=1
ActivateCheatDebugKeys=1

Od tej chwili poniższe kody działają w trakcie gry.

KODY

[Ctrl] + [Alt] + G – Brak uszkodzeń
[Ctrl] + [Alt] + O – Nieograniczone turbo
[Ctrl] + T – Wygrywasz misję
[Ctrl] + W – Przegrywasz misję
[Ctrl] + [Alt] + M – Resetuje wszystkie pomocnicze wiadomości
[Ctrl] + [Alt] + E – Ustawia prędkość przeciwników
[Ctrl] + [Alt] + D – Powiela zniszczenia



Industry Giant 2

Przejdź do terminala pociągu. Zmień nazwę terminala pociągu lub nazwę stacji na „Donald”, a otrzymasz milion dolarów.

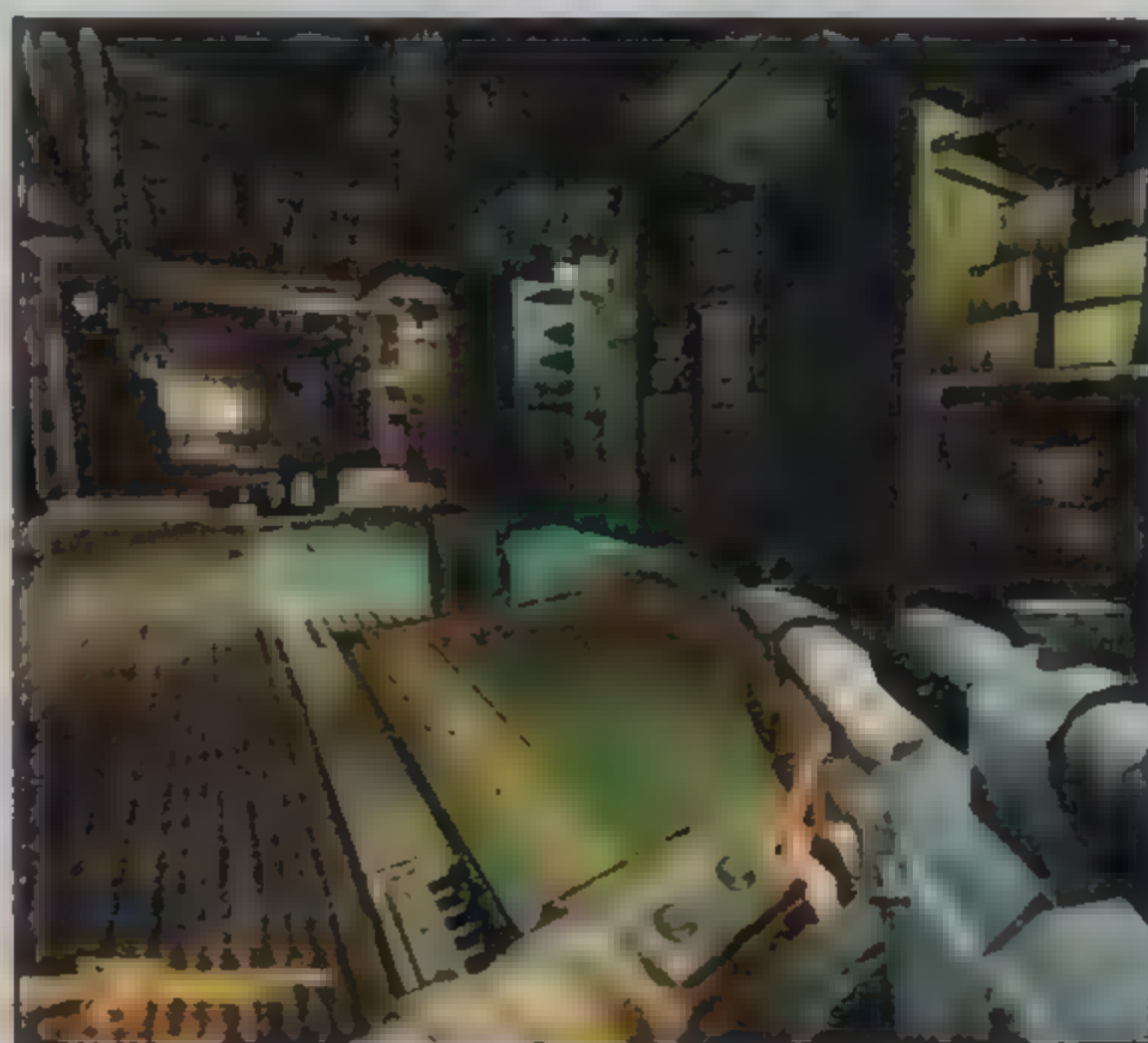


Iron Storm

Naciśnij klawisz „Esc” podczas gry w celu wyświetlenia menu. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

KODY

latounga – Pełne zdrowie
blindax – Pełna amunicja

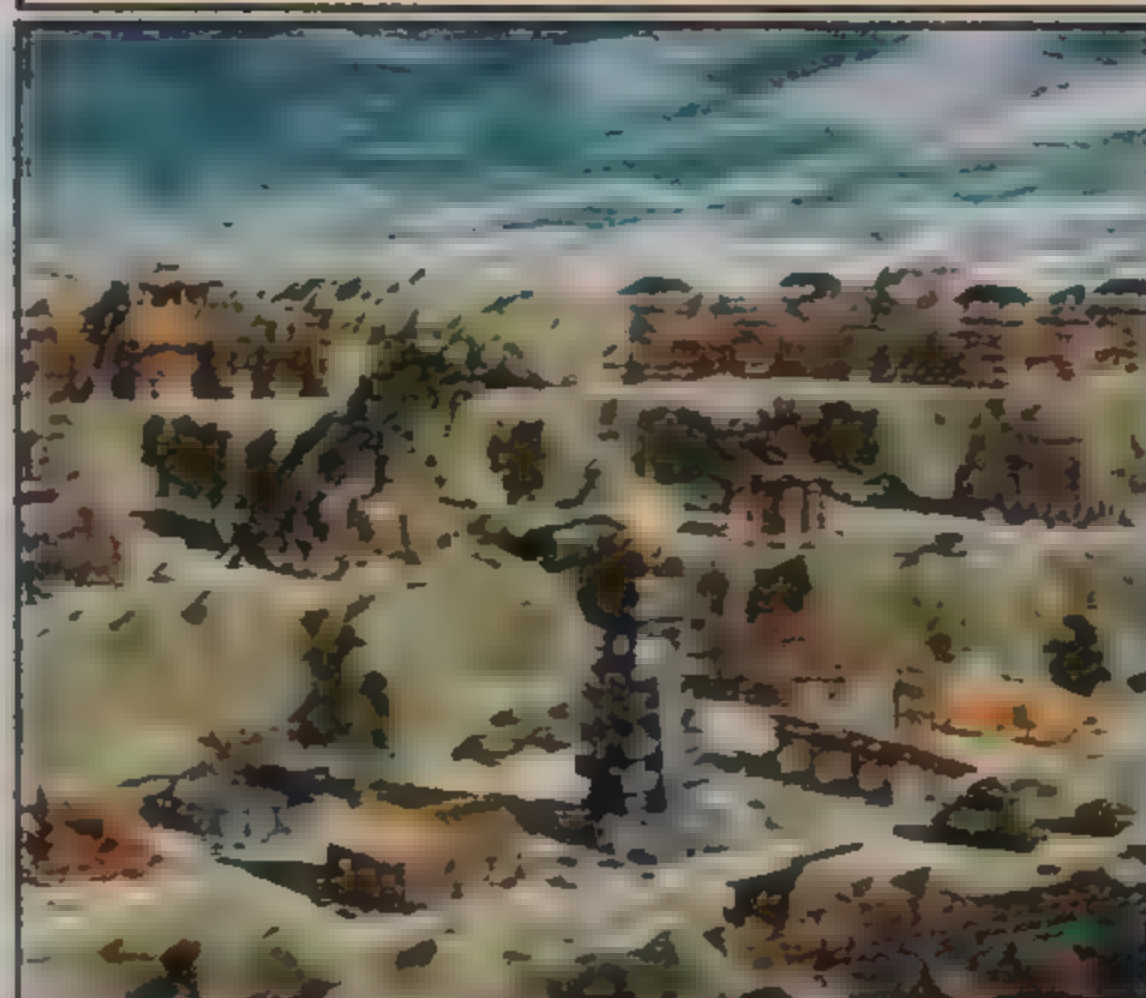


HoMM 4: The Gathering Storm

Naciśnij klawisz „Tab” podczas gry i wpisz jeden z poniższych kodów.

KODY

nwcambrosia – Darmowe materiały
nwcgosolo – Automatyczna gra
nwcacres – Wygrywasz walkę
nwcachilles – Przegrywasz walkę
nwcathena – Zyskujesz umiejętności
nwcathoth – Wzrost poziomu
nwcisis – Nauka czarów
nwcragnarok – Przegrywasz scenerie
nwcvalhalla – Wygrywasz scenerie
nwchermes – Nieograniczone poruszanie się
nwcspinx – Odstania mapę zagadki
nwcacrificetothegods – Maksimum szczęścia
nwcpa – Maksymalne morale
nwcityoftroy – Buduje wszystkie struktury
nwcimagod – Dostęp do menu cheatów
nwcettubute – Dagger Of Despair
nwcexcalibur – Ring Of Greater Negation
nwanibelungenlied – Sword Of The Gods
nwcstristrum – Crusaders
nwdancelot – Champions
nwcstmichael – Angels
nwcsevenlittleguys – Dwarves
nwamerlin – Magi
nwacronus – Titans
nwcblablabla – Vampires
nwcchades – Devils
nwcunderthebridge – Trolls
nwcwingminos – Minotaur
nwcxanthus – Nightmares
nwcfafrir – Black Dragons
nwcdoyou smellbrownies – Sprites
nwcferfir – Wolves
nwcfixmyshoes – Elves
nwcathelast – Unicorn
nwara – Phoenix
nwcvalkyries – Ogre Magi
nwcgrendel – Behemoth
nwcposeidon – Sea Monster
nwcaphrodite – Tatooed White Trash
nwcoldman – Old Man Jack



PS2

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Aby odblokować samochody wprowadzaj podane poniższe sekwencje na ekranie głównym.

Ferrari F550 –

L1 [X] L1 [X] → R1 → R1

BMW Z8 –

[X] → [X] → R2 [X] R2 [X]

Ferrari F50 –

L1 [X] L1 [X] → L2 → L2

Ferrari 360 Spider

R2 [X] R2 [X] [X] L2 [X] L2

Porsche Carrera GT –

← → ← → R1, R2, R1, R2

McLaren F1 LM –

[X] L1 [X] L1 [X] → [X] →

HSV Coupe GTS –

L1, L2, L1, L2, R1 [X] R1 [X]

Ford TS50 –

→ ← → ← R2 [X] R2 [X]

Lotus Elise –

[X] R2 [X] R2 ← [X] ← [X]

Aston Martin V12 Vanquish –

R2 → R2 → [X] ← [X] ←

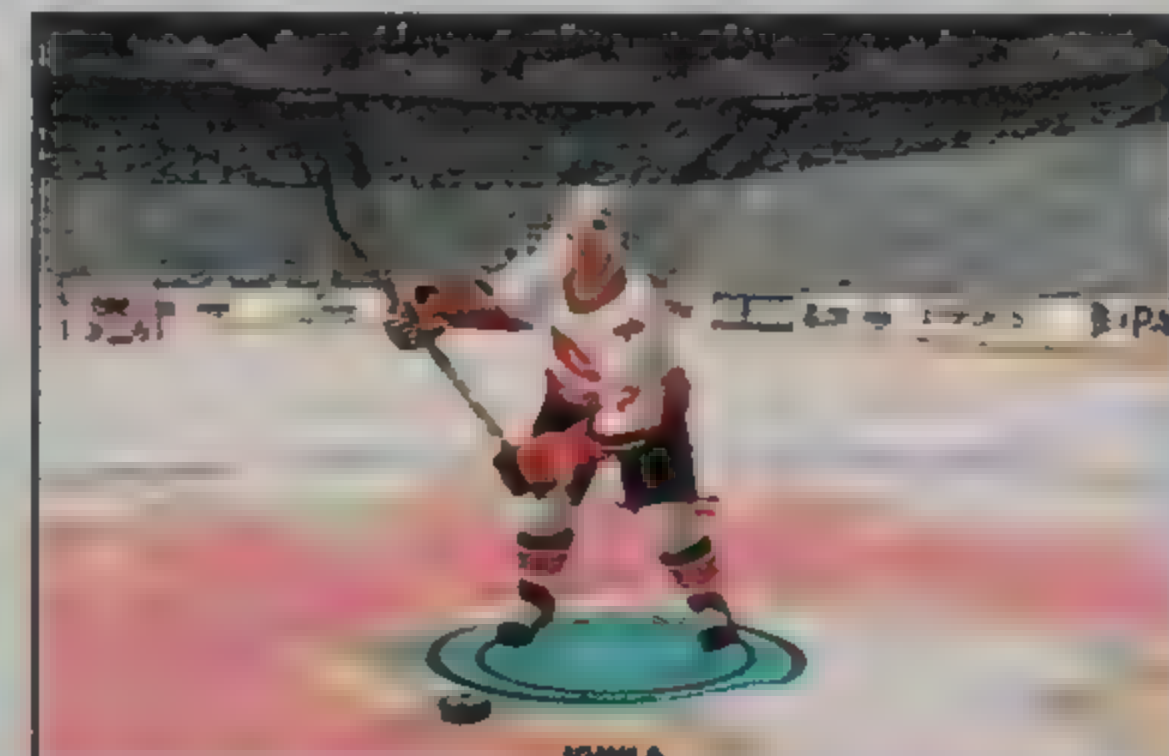
Mercedes CLK GTR –

R2, R1, R2, R1 ← [X] ← [X]

NHL 2003

Bonusowi gracze

Stwórz gracza i jako jego nazwisko podaj jedno z następujących: Adam Hall, Alfie Michaud, Barry Richter, Ben Simon, Blake Bellefeuille, Brad Moran, Brian Sutherby, Chris Ferraro, Corey Hirsch, Dave Morisset, David Nemirovsky, Derek Mackenzie, Eric Fichaud, Evgeny Konstantinov, Greg Crozier, Greg Pankewicz, Guy Hebert, Ivan Huml, Jakub Cutta, Jason LaBarbera, Jason Zent, Johan Whitehall, Kay Whitmore, Larry Murphy, Mark Fitzpatrick, Marquis Mathieu, Martin Brochu, Matt Herr, Matt Higgins, Michel Larocque, Raffi Torres, Rene Corbet, Rich Parent, Rick Tabaracci, Sascha Goc, Scott Fankhouser, Ty Jones, Xavier Delisle.



Ach, Neverwinter – wspaniała gra... Tak najwyraźniej sądzi Frogger, bo zamówił kolejną część poradnika. Podobno ma problemy z jej ukończeniem ;)

Neverwinter Nights

PROLOG

AKADEMIA

Grę zaczynasz w koszarach Akademii Neverwinter, we własnej sypialni. Rozejrzyj się po komnacie i opróżnij wszystkie skrytki – znajdziesz w nich kilka przydatnych drobiazgów. Porozmawiaj z braćmi Pawłem i Bimem – objaśnią Ci interfejs i nauczą kontrolować grę. Kiedy już sobie pogawędzicie, wrota do kolejnej komnaty staną otworem. Czeką tam kupiec, który wyjaśni Ci zasady handlu w grze. Możesz też dokonać pierwszych zakupów – nie dysponujesz wielkim budżetem, ale na jakiś kawał żelaza wystarczy. Kieruj się dalej, wgłęb Akademii, rozmawiając z napotkanymi postaciami. Wkrótce trafisz do Sali Ćwiczeń – Stuchając rad i poleceń instruktorów, wpraw się w walce wręcz i strzelectwie. Jeżeli Twoja postać jest np. Czarodziejem, Kapłanem lub Łotrzykiem – odpowiedni trening odbędziesz w jednej z trzech dalszych komnat. Po zakończeniu szkolenia, przejdź do Sali Nominacyjnej.

Spotkasz tam Lady Aribeth – porozmawiaj z nią. Po chwili w sali pojawi się grupka wrogich magów – nie powinienś mieć większych problemów z rozniesieniem niemilców. Po skończonej walce otrzymasz od Aribeth klucz. Wróć do poprzedniej lokacji i otwórz nim wrota do dalszej części Akademii. Cały kompleks został opanowany przez hordy goblinów i szkieletów – nieźła bardach, nieprawdaż? Kieruj się cały czas przed siebie, pacyfikując grupki nieprzyjaciół. Po chwili spotkasz Pawła – nic nie stoi na przeszkodzie, abys go pozwolił mu się przyłączyć. Z towarzyszem u boku posuwaj się naprzód, uważnie przeczesując kolejne komnaty. Niebawem spotkasz Geldara, który poprowadzi Cię przez proces awansu na wyższy poziom doświadczenia. Wkrótce na Twojej drodze stanie mag – silniejszy od poprzednich, ale żaden z niego kozak. Daj frajerowi łupnia i przejazd do Stajni.

Rozpraw się z grupką nieprzyjaciół i zamień słowo z Fenthickiem i Destherem. Jak widzisz, sprawy nie przedstawiają się różowo – Stworzenia z Waterdeep nawiąły do miasta....



ROZDZIAŁ 1

CENTRUM MIASTA

W centrum Neverwinter nie wykonujesz żadnych zadań, a jedynie dostajesz na nie „zlecenia”. Dlatego będę je tylko sygnalizował, a do konkretów przejdziemy będąc już w odpowiedniej lokacji.

Znajdujesz się w Sanatorium. Pogawędz sobie z Fenthickiem i Destherem, po czym przejdź do Domu Sprawiedliwości (następna kamnata). Porozmawiaj z Lady Aribeth na temat sytuacji w mieście – otrzymasz pierwsze zadanie.

WYJĄCĄ ŚMIERCI I STWORZENIA Z WATERDEEP

Musisz odkryć, co kryje się za zarzą trawiącą Neverwinter i odnaleźć cztery magiczne stwory, kryjące się gdzieś w mieście – posłużą ona do przygotowania antidotum na Wyjąć Śmierć. Jest to główny quest, który w zasadzie „wykona się sam”, gdy uporasz z innymi. Będę o nim wspominał w odpowiednich momentach opisu.

Przy okazji Aribeth wręczy ci Kamień Przywołania – bardzo przydatny gadżet. Jeśli chcesz, możesz przyłączyć do siebie Tomiego Szubienicznika – asysta tego Łotrzyka może być szalenie pomocna. Skieruj się teraz do bocznej komnaty, Apsydy, i porozmawiaj z Oleffem. Jeżeli nie grasz Kapłanem (a pewnie nie!), w rozmowie z nim użyj Perswazji, aby otrzymać zadanie:

ŚWIĄTYNIA TYRA: GROBOWIEC NEVERA

Quest polega na zlokalizowaniu trzech grobowców i spłodowaniu ich, w imię Dobra, ma się rozumieć :) Znalezione artefakty należy oddać Oleffowi. Lokacje te porozrzucane są po całym Neverwinter, więc znów – wspomnę o nich we właściwym czasie. Na razie masz ważniejsze sprawy na głowie...

Wróć do poprzedniej sali i wyjdź na zewnątrz. Witaj w mieście Neverwinter! Podoba się? Spokojnie, jeszcze zdąży Ci obrzydnąć :) Zaraz po wyjściu z Domu Sprawiedliwości zagadnie Cię nieszczęśliwa kobiecina i poprosi o pomoc.

PÓŁWYSEP: BUNT W WIEZIENIU

Zadanie polega na przeprowadzeniu śledztwa w sprawie rebelii w więzieniu i zaprowadzeniu porządku w dzielnicy Półwysep. Nie ma sensu wdawać się teraz w szczegóły. Wrócimy do tego, kiedy odwiedzisz rzeczoną dzielnicę.

Co teraz? Na początek wypada się rozzejrzeć za jakimś Towarzyszem. Jeżeli nie zdecydowałeś się korzystać z usług Tomiego Szubienicznika, koniecznie odwiedź Targowisko Awanturników. Porozmawiaj z najemnikami i zdecyduj się na któregoś. Każdy z nich ofiaruje Ci jakiś przedmiot, jeśli go do siebie przyłączysz. Od każdego z nich możesz także otrzymać dodatkowy quest (będę o nich wspominał w tekście). Pamiętaj, że w trakcie gry zawsze możesz zmienić towarzysza. Wybrałeś? Zanim opuścisz tawernę, kup od Graxxa Przepustkę do Klubu Pojedyneków – przyda się potem. Nie omieszkaj też nabyć kompletu map – znacznie ułatwi poruszanie się po dzielnicach. Teraz udaj się do Wielkiego Drzewa i pogadaj z kolesiem stojącym nieopodal. Przekonaj go, by powierzył Ci następujące zadanie:

WIELKIE DRZEWO: NA RATUNEK ZWIERZĘTOM

Druidowi najwyraźniej nie podoba się pomysł trzymania zwierząt w miejskim Zoo. Poproś Cię byś je uwolnił, wręczając przy tym Zwój Przeniesienia

przez Rosliny i Perfumowany Fetysz (jeżeli nie grasz Druidem). Do questu wrócimy, kiedy zawędrujesz do Czar-nostawu.

Skieruj teraz swe kroki do lokalnego burdelu noszącego dźwięczną nazwę: Księżycowa Maski. Na dobry początek pogadaj z Ofalą, burdelmamá. Rozmawiaj z nią cierpliwie, a dostaniesz kolejne zadanie do wykonania:

KSIĘZYCOWA MASKA: KRADEWIEZ DZIEŁ SZTUKI

Quest z gatunku: „przynies, zanieś, pozamiataj”. Trzy drogocenne przedmioty należące do Ofali: uma, portret i statuetka zostały skradzione i znajdują się w posiadaniu szlachty z dzielnicy Doki i Czarnostaw. Przypomnę Ci o tym, gdy będziemy w tamtych okolicach.

W Księżycowej Masce spotkasz też Gillsa. Jeśli otrzymałeś od Oleffa zadanie Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera, to zaproponuje on pewien układ:

KSIĘZYCOWA MASKA: NIKCEMNA PROPOZYCJA

Sprawa jest prosta: zamiast Oleffowi możesz znalezione artefakty dostarczać Gillsowi. Splendoru i chwały Ci to nie przyniesie, ale korzyści materialne – jak najbardziej. Wybór pozostawiam Tobie.

Porozmawiaj jeszcze z Ofalą – jeżeli masz ochotę „pobrykać” z personelem klubu, musisz załatwić sobie zaświadczenie o stanie zdrowia (hmm...). Otrzymasz List od Ofali, który zanieś do Oleffa. Ten da Ci odpowiedni papier – wróć z nim do Ofali. Dostaniesz od niej klucz na pięterko. Uisć jeszcze odpowiednią opłatę z Monetę Przejścia i ruszaj na górę. Coż – wybór niewielki: dwie panienki i koleś. Porozmawiaj z wybranką (wybrankiem?), byle grzecznie, a może uda Ci się nieco zabawić. Tamora poskarży się na swojego faceta (drań przebywa w Dokach) i poprosi, byś z nim „porozmawiał”. Zgódź się, a wręczy Ci Broszę.

Zwiedzając Centrum Miasta, otwieraj wszystkie skrzynie, przeszukuj wszystkie domostwa, magazyny itp. Jeśli masz trochę gotówki, czas na małe zakupy. Udaj się do sklepu Oreż i Zbroje u Złotego Rycerza i sprawnie sobie jakąś broni. Warto też zejść do Kuźni Marroka – kowal tam pracujący wykonuje znakomite magiczne przedmioty. Potrzebne ci są jednak rzadkie składniki – znajdziesz je w trakcie eksploracji miasta. Na razie weź Listę Składników.

Jeśli załatwiłeś wszystkie ważne sprawy, czas na wizytę jednej z dzielnic. Na początek proponuję odwiedzić Półwysep.

PÓTWYSEP

Zanim przekroczysz wrota prowadzące na Półwysep, pogadaj ze Strażnikiem – dowiesz się nieco o zaistniałej tam sytuacji.

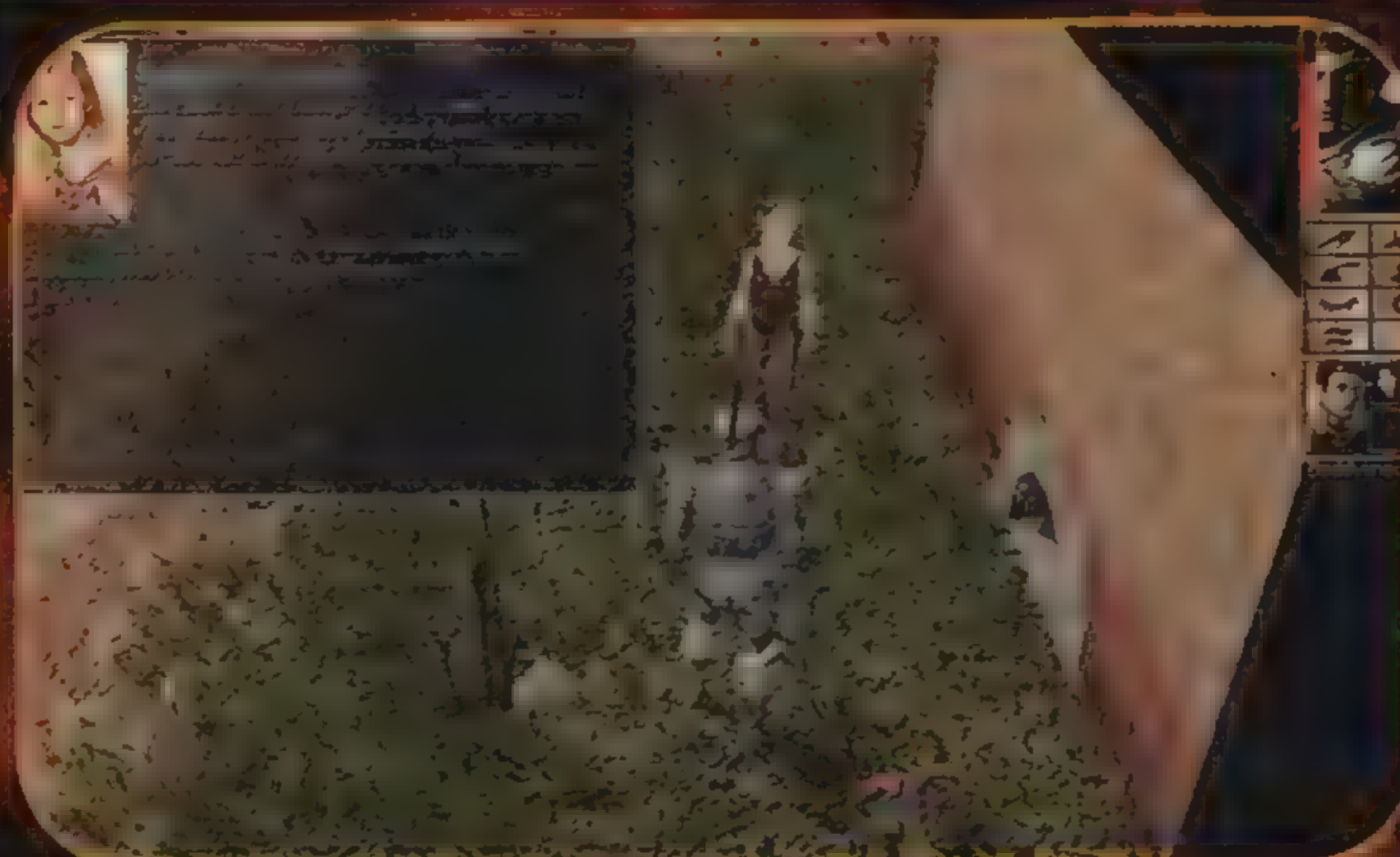
Na miejscu zasięgnij informacji u Kapitana Klippa, a następnie odwiedź kobietę w domu nieopodal. Nie jest dobrze – przestępcy szaleją na ulicach, a ostatnia linia obrony może nie wytrzymać długo. Trzeba działać! Poruszając się po uliczkach, uważaj na grupki mętów szukających zwady – są cieni, ale niskopoziomowy bohater powinien uważać. Czasami trafisz na walające się po ulicach zwłoki – jeśli masz podładnię, możesz je podpalić i zyskać nieco doświadczenia (1). Wychodź do otwartych domostw – tam również gnieźdzą się bandyci.

Co warto zobaczyć w tej urokliwej dzielnicy? Jeśli szukasz broni, możesz zajrzeć do Sklepu „Pod Bezanmaszem”.

W jednym z domów we wschodniej części dzielnicy znajduje się zejście do Grobowca. Na dole zamień słówko z Brileym i weź ze skrzyni: Dziennik Wykopalisk Grobowca, Miecz Ceremonialny, Tarczę Ceremonialną oraz Strzałę Ceremonialną. Są to przedmioty potrzebne do wykonania zadania Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera – pilnuj ich.

Wypadaloby teraz pomyśleć, jak dostać się do więzienia. Istnieją na to dwa sposoby: poprzez Posiadłość Tanglebrook lub zdobywając klucz. Na początek omówmy pierwszy sposób.

Idź do Kwatery Straży Miejskiej i porozmawiaj z Sedos Sebile. Dostaniesz zadanie.



KLUCZ DO WIEZIENIA

Klucz do więzienia jest w posiadaniu herszta gangu. Rezyduje on w Ściekach, do których zejście znajduje się na południe od budynku więzienia. Chroni go spora grupa bandziorów, którymi dowodzi pierwszy z liderów gangu – mieczakiem nie jest, więc uważaj. Teraz pofatyguj się do Ścieków, obij maskę kolejnemu twarżeliowi i zabierz klucz do więzienia.

Na ulicach spotkasz również Mistrza Johnsa i Panią Dulcymea'e – oboje byli w służbie niejakiej Lady Tanglebrook. Odprowadź ich do Centrum Miasta, a zyskasz nieco doświadczenia. Przy okazji, ten pierwszy zlecą Ci ciekawe zadanie:

POSIADŁOŚĆ TANGLEBROOK

Mistrz Johns niepokoi się o swoją panią, która zniknęła wkrótce po wybuchu zamieszek w dzielnicy. Udaj się do Posiadłości Tanglebrook i otwórz drzwi znalezionym pod wycieraczką kluczem. Wewnątrz wybij żuki (larwizna) i zabierz Niebiański Elixir (potrzebny dla Shawryni). Zejdź do podziemi i ostrożnie przejdź po gigantycznej szachownicy (pułapki). Znajdziesz ciało Lady Tanglebrook – nie miała szczęścia biedaczka. Wyblij insekty i możesz kierować się dalej – podziemnym tunelem wprost do więzienia.

Kompleks więzienny składa się z czterech poziomów. Spenetrzaj poziom główny, wybijając do nogi agresywnych więźniów – szczególnie strzeż się magów, potrafią zaszkodzić. Uważaj też na pułapki. Znajdź dwie dźwignie – użyj ich, aby otworzyć boczne cele. Uratuj strażnika zamkniętego w jednej z nich. W jednym z pomieszczeń znajdziesz Klucz do Składu Więziennego oraz Księgę Więzienną. Upewnij się, że na poziomie nie ma żywej duszy (poza Tobą): i zejź niżej, na Poziom Zamknięty.

Tuż po wejściu do nowej lokacji spotkasz Ememika. Podążaj za nim, po czym zamknij się z nim w pomieszczeniu, do którego cię zaprowadzi. Porozmawiaj z nim – naświetli ci nieco sytuację w więzieniu. Nie ma na co czekać – spenetrzaj cały poziom eksplorując patrole. W środkowej sali rezyduje mag. Koleś zna się na swoim fachu, więc zanim stawisz mu czoła, upewnij się, że jesteś zdrowy i wypoczęty, a i jakiś magiczny eliksir możesz tyknąć. Kiedy będzie po krzyku, zejź na niższy poziom – do Kazamatów.

Tu wyroki odsiadują najgorsze szumawiny, więc miej się na baczności. Z drugiej strony – jest ich tu całe morze, więc Twoje doświadczenie może szybko wzrosnąć. Nie ma co kombinować, wyrznij całe towarzystwo i pozbieraj znalezione fanaty. Na końcu czeka Cię starcie w pół-orkiem, Kurdanem Fenkt – koniecznie zapisz stan gry przed walką, bo zanim nastukasz godzinie, pewnikiem się napocisz. Kiedy przeciwnik opadnie z sił, zacznij ściemniać i opowiadać jakieś rzewne historie. Możesz go dobić lub puścić wolno – decyduj sam. Przeszukaj pokój i zejź schodami w dół.

Jesteś w Siedlisku Pożeracza. Zanim dopadnie Cię Naczelnik, prędko podbiegaj do kolejnych strażników i staraj się przekonać ich do ucieczki. Zabij Naczelnika – okaże się, że był opętany przez Pożeracza Intelaktu. Maszkara opęta teraz kolejnego strażnika lub zaatakuje Ciebie – walka nie należy do najprostszych, ale powinieneś sobie poradzić. Gdy stworz padnie, zabierz jego mózg i odnieś Lady Aribeth. W drodze powrotnej wpadnij też do Kwatery Głównej Straży i pochwal się Sebile swoimi dokonaniem. To zakończy sprawę Półwysep: Bunt w więzieniu. Dla formalności porozmawiaj jeszcze z kobietą przed Domem Sprawiedliwości, która poinformowała Cię o zamieszkach na Półwyspie.





ZEBRACZE GNIAZDO

Porozmawiaj ze Strażnikiem przed bramą do Zebraczego Gniazda, a otrzymasz zadanie:

PLAGA NIEUMARTYCH

Jak można się domyśleć, chodzi o wyrąbanie przechadzących się po ulicach trupów i odkrycie ich pochodzenia.

Po drugiej stronie bramy pogadaj z Kapitanem Ergusem. Otrzymasz pierwszy w tej dzielnicy sub-quest.

ZAGINIONY STRAŻNIK

Walters, bo o nim mowa, znajduje się Magazynie. Uwalnimy go przy okazji.

Kiedy będziesz się szwendał po mieście, zostaniesz napadnięty przez grupkę zabójców. Wytlucz wszystkich i zabierz Anonimowy List. Pojawi się nowe zadanie:

POGŁOSKI O SPISKU

Przy najbliższej okazji pokaż znaleziony list Fenthickowi.



ALDO I HEKTOR

Alda spotkasz na ulicy – biedakowi rozwalil się wóz. Poprosi Cię, abys odnalazł Hektora. Znajdziesz go u Toma Kołodziej. Przy okazji weź stamtąd dokument dla Tomiego Szubienicznika. Pogadaj z Hektorem, zaprowadź go do Alda i problem z głowy.

ZAGUBIONA DUSZA

Odwiedź Świątynię Tyra i porozmawiaj z Bertrandem – poszukuje on swojego brata, Marcusa. Jak zwykle, Twoja w tym głowa, aby go odnaleźć. Odnajdziesz go niedaleko bram Wielkiego Cmentarza, niestety martwego. Zwróć Bertrandowi jego kościur i dziennik.

Następnie zażyj do Piekarni Sirila i weź stamtąd Przepis na Ciasto Drożdżowe – jest potrzebny Boddynokowi (jeden z najemników).

Skieruj się do Gospody pod Liniącym Wężem, gdzie porozmawiaj z Harbenem Ashensmithem. Dostaniesz zadania: Znajdź Krestala oraz Znajdź Jemanie – znajdziesz ich kryjących się w swoich domostwach i otrzymasz od nich kolejne questy:

CHŁOPAKI Z WYBRZEŻA MIECZY

Opowie Ci o nich Krestal. Udaj się do Składu i zabij Drawla, przy okazji uwalniając Waltersa. Zadanie zostanie zaliczone dopiero po wykonaniu questu Plaga Nieumartych. Ze Składu możesz dostać się do Krypty.

ZAGINIONY BRAT

Brat Jemanie, Torin, zaginął – musisz go odszukać. Znajdziesz go (a raczej to, co z niego zostało) w Zaulku Potępionych – tam właśnie zmierzamy.

DZIWNY KULT

Opowie Ci o nim Jemanie i da Kamień Strażniczy z Posiadłości. Quest ten pokrywa się z głównym zadaniem: Plaga Nieumartych.

Udaj się do Siedziby Kultu Węża. Pozabijaj kultystów i znajdź zejście do Krypty. Na dole standardowo – „Coco Jumbo i do przodu”. Strzeż się tylko wielkiego pająka na końcu Krypty – bydle potrafi dać się we znaki. Po szczęśliwym ubiciu robala opuść Kryptę i przejdź na Wielki Cmentarz.

Pozbądź się hord zombich i umieść Tarczę Ceremonialną w skrzyni obok Grabowca. Wejdź do środka i weź Prastare Kroniki Hauletha Nevera (artefakt oddaj przy najbliższej okazji Oleffowi bądź Gillsowi). Przejdź do Zaulków Potępionych.

Znajdziesz tam ciało Turina, brata Jemaniego – weź klucz i pierścień, który musisz zwrócić Jemaniemu. Spotkasz tu też Jareda – porozmawiaj z nim i zabierz ze skrzyni dziennik oraz wiadomość. Pozostało tylko dokładnie oczyścić podziemie i zebrać znajdkę. Na końcu przejdź do głównej sali i rozpraw się z Gulnan – sprawczynią wszystkich problemów i jednym z zaginionych stworów. Po walce zabierz jej serce i oddaj je Aribeth. Zanim jednak wrócisz do Centrum Miasta, zajrzyj do Gospody pod Liniącym Wężem i odbierz nagrodę. Dla pewności sprawdź, czy wszystkie zadania zostały pomyślnie zakończone. W porządku? Doki czekają...

DOKI

Początek standardowy – zasięgnij języka u strażnika przed bramą prowadzącą do Doków, a pojawi się nowe zadanie.

KŁOPOTY W OKOLICY

Musisz uporać się z grasującymi w porcie bandytami i dowiedzieć się czegoś więcej o tajemniczej aukcji, która ma się odbyć w lokalnej spelunie. Nic prostszego :)

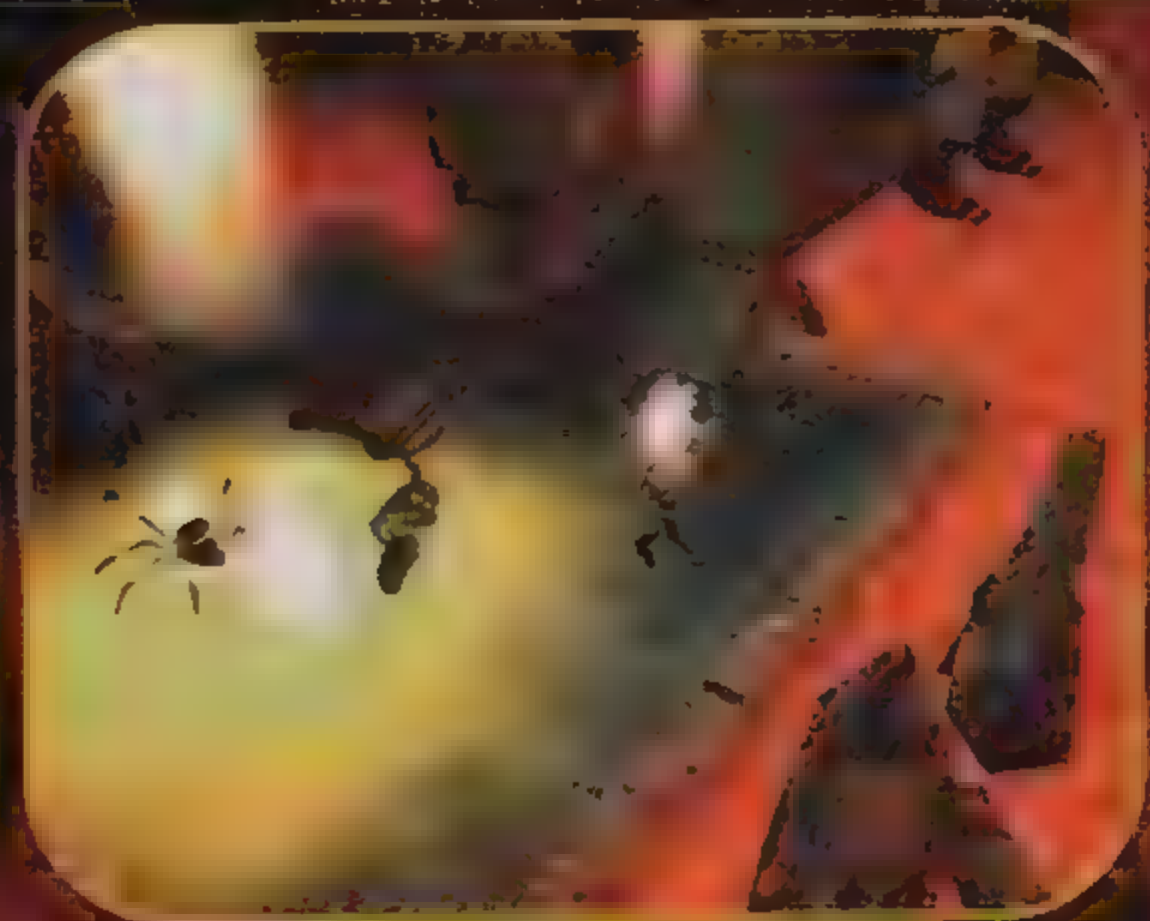
Na początek porozmawiaj z Neibarem (stoi niedaleko bramy) – wspomni Ci o aukcji, która ma się rzekomo odbyć w Zapuszczonej Tawernie.

Zanim udasz się pod wskazany adres, rozejrzyj się po okolicy. Uważaj na bandziorów – ich kusze potrafią być bardzo nieprzyjemne. Zbieraj Monety Przemyslników – są w Dokach lokalną walutą, którą można wymienić na bardzo dekadne towary. Zaczniij od przeszukania zwykłych domostw, powinieneś znaleźć tam kilka ciekawych rzeczy, szczególnie Klucz do Tawerny i Polecenie od Callika. Zażyj do sklepu Dwudziestka w Kolczanie i Tawerny pod Złotym Jabłkiem.

W międzyczasie napadnie na Ciebie kolejna grupka zbirów. Głupcy są bez szans :) Weź Anonimowy List – pojawi się zadanie Pogłoski o zamiarach zdrady, które zostanie ukończone, gdy okażesz list Fenthickowi.

Złóż wizytę Androdowi w jego własnej posiadłości i odzyskaj statuetkę dla Ofali z Księżycowej Maski.

Teraz udaj się na nabrzeże i zlokalizuj grupkę piratów. Po krótkiej rozmowie, pozabijaj wszystkich i weź strój jednego z nich – pomoże Ci dostać się Zapuszczonej Tawernie. Za-



biierz też Broszę z łodzi – szukaj jej Daelan z Targowiska Awanturników) Skoro jesteś już na nabrzeżu, rozejrzyj się za facetem Tamory i załatw z nim sprawę (wybór sposobu pozostawiam Tobie!).

Udaj się do Zapuszczonej Tawerny, załóż strój pirata, a „bramkarz” wpuści Cię do środka. Wewnątrz pogadaj z obecnymi i przekonaj Szefa, aby pozwolił Ci zejść na niższy poziom. Jeśli ci się nie uda, hasło możesz otrzymać od Festilliarda.

Na dole przeszukaj pomieszczenia i pozabijaj piratów. Spotkasz tu Dare'Nei. Wybaw ją z opresji i porozmawiaj – dowiesz się ciekawych rzeczy i dostaniesz Medalion. Wróć do Doków.

Trop prowadzi do Ścieków. Możesz się do nich dostać w dwojaki sposób. Bezpośrednio przez Akwedukty bądź przez budynek Kompani Handlowej „Srebrne Żagle”. Tak czy owak, będąc już w Akweduktach rozejrzyj się za drzwiami do Grabowca i użyj Miecza Ceremonialnego, aby dostać się do środka. Zabierz Symbol Tyra (zwróć Oleffowi lub Gillsonowi) i wróć do Akweduktów. Porozmawiaj z Charonem, a zabierze Cię swoją łodzią do Ścieków. Spotkasz tam Callika i jego świtę – nie powinni sprawić większego problemu. Po skończonej walce zabierz amulet, który Callik miał przy sobie, porozmawiaj z Vengaułem i wyjmij z pobliskiej skrzyni Pióro Kurołiszka. Naturalnie musisz je odnieść Lady Aribeth. Został jeszcze mały quest dodatkowy:

AMULET MASTERSONA

W dokach spotkasz Hemmela Mastersona, który poprosi Cię, byś odzyskał dla niego rodzinny amulet. Ma go Callik i odda go jedynie „po swoim trupie” :)



CZARNYSTAW

Dzielnica Czarnystaw leży za pasem Ziemi Niczyjej, tak więc zanim dotrzesz do celu, będziesz musiał trochę powalczyć – nie nowego. Pogadaj z Cendranem, a otrzymasz zadanie:

KŁOPOTY NA ZIEMI NICZYJEJ

Kłopoty jak dotąd rozwiązywałeś w jeden sposób, nie inaczej będzie i tym razem. Po prostu przyj przed siebie, aż drogę zastąpi Ci pół-ork Loxar. Dla wojownika nie stanowi on zagrożenia, ale jeśli grasz magiem, to Loxar może napytać Cię biedy. Prędkiej czy później powinien jednak zostać skrócony o głowę, którą odnieś Cendranowi. Kłopot z głowy.

Po chwili znowu zostaniesz zaatakowany przez płatnych zabójców, których naucz moresu, a kolejny „anonim” odnieś Fenthickowi. Zaliczy Ci to quest: Pogłoski o działalności kultu.

W ostatnim z domów na Ziemi Niczyjej znajdziesz Srebrny Pierścień (przedmiot questowy dla Grimgnawa). Na koniec porozmawiaj z Hennen i przejdź do Czarnegostawu.

W Czarnymstawie narasta spór pomiędzy ludnością, a czarodziejem



Meldanenem. Zorientuj się, co ciekawego dzieje się w okolicy, dużo ważnych informacji uzyskasz od Formosy.

NIEMOKOJE

Porozmawiaj z Formosą i zdobądź od Meldanena Srebrny Ząb oraz jego Klucz. Jego samego możesz zabić bądź wysepić od niego kasę. Ważne jest abyś przedmioty zwrócił Formosie. Zajmiemy się tym.

Przed jednym z budynków stoi dziecko – porozmawiaj z nim, a zdradzi Ci sekret swego domu. Wejdź do środka i pogadaj z matką. Wypowiedz odpowiednie hasło, a znajdziesz się w podziemiach. Po chwili dotrzesz do ostatniego z Grabowców – wejdź do środka używając Strzały Ceremonialnej i zabierz z sarkofagu Zardzewiałą Zbroję Haluetha (strzeż się magicznych mieczy!). Oddaj ją Oleffowi lub Gillsoni, a zakończysz quest Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera. Dwa zadania uzyskasz w lokalnej karczmie:



RATUNEK SAMUELA

Pogadaj z Thurinem w Karczmie pod Pustą Ławą, aby otrzymać to zadanie. Samuel jest więziony w Posiadłości Meldanena. Łatwizna.

ARENA POJEDYŃKOW

W Karczmie pod Pustą Ławą możesz też wziąć udział w zawodach – musisz tylko okazać przepustkę kupioną od Groxxa w Targowisku Awanturników. Jeżeli zwyciężysz w serii 4 pojedynków, wygrasz Karczmę, w której właśnie się znajdujesz.

Zanim weźmiesz szturmem Posiadłość Meldanena, odwiedź domostwa panów Rumbortoma i Hodge'a: znajdują się tam skradzione kosztowności Ofalii (luna i portret). Odnieś przedmioty prawowitej właścicielce.

WEJŚCIE DO POSIADŁOŚCI MELDANENA

Istnieją dwa sposoby na dostanie się do domu maga – możesz spróbować przekonać strażnika, by Cię wpuścił (ewentualnie zabić go) bądź porozmawiać ze staruszką Milly (kręci się po mieście). W drugim przypadku, po rozmowie idź do domu Milly i skorzystaj z portalu, aby teleportować się wprost do posiadłości czarodzieja.

Wewnątrz nie napotkasz na nic niespodziewanego – ot hordy wrogów plus trochę pułapek. Spenetruj cały budynek (pamiętaj, aby uwolnić Samuela). W końcu dotrzesz do celi, w której więziona jest Driada. Porozmawiaj z nią, a po chwili pojawi się Meldanen. To twardy zawodnik, więc lepiej zapisz grę przed walką. Kiedy skłepiesz go już dostatecznie, czarodziej zacznie błagać o litość i zaproponuje zadanie Czarnystaw: Zabić Formosy (nie trzeba chyba wyjaśniać na czym polega!) Możesz też zabrać mu klucz i zaliczyć zadanie Napięta sytuacja.

Tak czy inaczej, raz jeszcze porozmawiaj z Driadą – otrzymasz Lok Włosów Driady, który niebawem zanieśiesz Aribeth. Weź również Srebrny Kielich Sehanine dla Linu (Targowisko Awanturników).

Pozostała wizyta w miejskim Zoo. W środku porozmawiaj z obcętymi tam osobami i odnajdź pomieszczenie z jajką otwierającą klatki. Przejdź do Gaju i użyj na drzewie Zwoju Przeniesienia przez Rośliny. Teraz używając Fetyusza zwab zwierzęta do portalu. Zadanie Wielkie Drzewo: Na ratunek zwierzętom zaliczone.

Jeśli wykonałeś wszystkie zadania w Czarnymstawie, nie pozostaje nic innego, jak powrót do Centrum Miasta. Jeszcze raz sprawdź czy wykonałeś wszystkie zadania (pamiętaj o przedmiotach dla najemników).

Sprawdź ekwipunek i zastanów się, czy jesteś zadowolony z posiadanego sprzętu. Jeśli wszystko jest jak należy, idź do Domu Sprawiedliwości i porozmawiaj z Lady Aribeth. Gratuluję – skompletowałeś wszystkie składniki potrzebne do wytworzenia antidotum na Wyjąca Śmierć. Lada chwila rozpocznie się rytuał... Podobalo się? Za miesiąc jedziemy dalej.

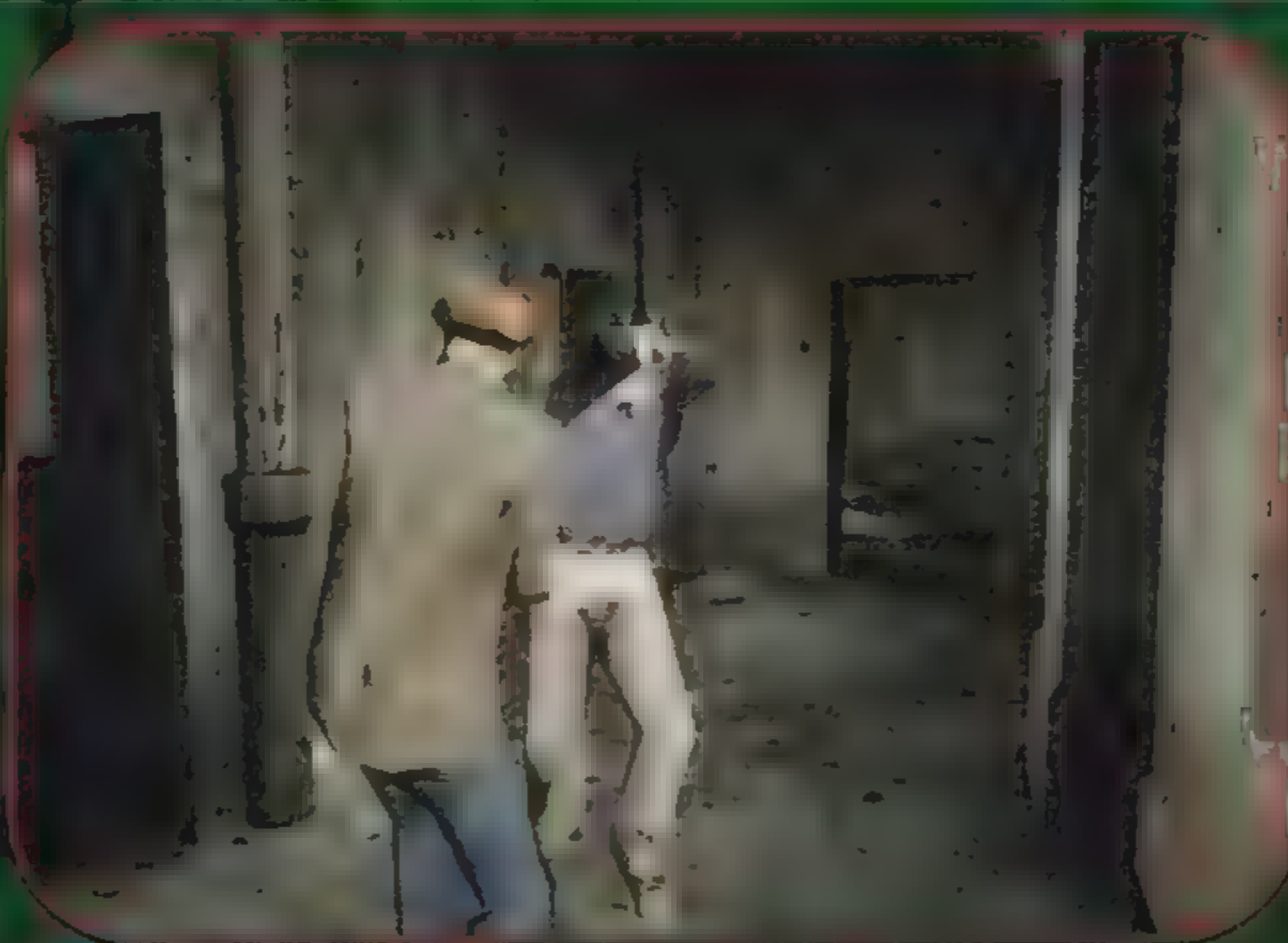
Fantazyoosi



MAFIA

The City of Lost Heaven

Oto nasze ostatnie spotkanie z Thomasem Angelo i ekipą Ujca Chrzestnego. Zonaszmy go z tego wyniknie...



ROZDZIAŁ 15: YOU LUCKY BASTARD!

Vendetta trwa. Tym razem musisz zamordować brata dona Morello – niejakiego Sergio. Przejdźmy zatem do rzeczy. Razem z Pauliem udasz się do Vincenzo, gdzie – tradycyjnie – uzbroicie się po zęby. Teraz idź do Ralphiego, który nauczy cię, jak ukraść nowy samochód. Gdy już wszystko załatwisz, wsiadaj do Guardiania i ruszajcie na miejsce przyszłej zbrodni.

Jedźcie do restauracji Italian Garden. Plan jest następujący: musisz zadzwonić do restauracji z budki telefonicznej, aby wywabić Sergio na ulicę. Wtedy Paulie go stuknie. Sprawy jednak nieco się skomplikują i z knajpy wyjdzie NIE TEN gość! To nie będzie przeszkadzało Pauliemu w dokonaniu zabójstwa. Gdy twój kompan zaspokoi już swoją żądzę krwi, biegnij do samochodu. Nic tu się dzisiaj nie uratuje. Musisz teraz zgubić poślad. Wróćcie do knajpy Saliergo.

Trzeba spróbować jeszcze raz. Tym razem zamierzacie wysadzić Sergio w powietrze. Zabierz bombę od Vincenzo i jedź pod wskazany adres.

Gdy już dotrzesz na miejsce, podłóż bombę w samochodzie ofiary. Znowu jednak okaże się, że Sergio ma więcej szczęścia i rozumu. W powietrze wyleci przypadkowa osoba.

Do trzeci raz sztuka. Tym razem nie będziecie już bawić się w podchody, tylko zastrzelicie faceta w biały dzień, w restauracji Rainbow. To tego zadania wybierz lepiej

szybki samochód, gdyż takowy przyda się później. Kiedy już dojedziecie pod wskazany adres, okaże się, że karabin Pauliego nie działa (!!!). Sergio to w rzeczy samej „a lucky bastard”. Znowu ucieka – teraz będzie jednak trudniej. Postaraj się nie rozwalić na pierwszej lepszej latarni.

Tym razem wasze niepowodzenia rozeźliły dona i postanowił zlecić robotę komu innemu. Żeby nie zagłębiać się w niepotrzebne szczegóły, powiedzmy, że musisz osobiście dopilnować morderstwa – chodzi o klasyczny trik z podciąganiem. Niestety! Nasłani bandyci odstawią fuszerkę i będziesz musiał ruszyć w pościg za Sergiem. Nawet nie próbuj zabić go podczas gonitwy – po prostu siedź mu uparcie na ogonie, aż dojedziecie do nabrzeża. Teraz zaczniesz się prawdziwa jatka. Na samym początku misji pozbądź się gościa po prawej stronie samochodu. Gdy wyrzysz w lewo, powinieneś znaleźć jeszcze jednego bydlaka – tym razem uzbrojonego w strzelbę. Za samochodem są jeszcze dwie osoby – tylko czekające, aż je zabijesz. W ten sposób powinieneś zdobyć karabin maszynowy.



Na wieżyczkach jest czterech gości, których pozbycie się nie jest takie łatwe. W miarę możliwości postaraj się nie wdawać się z nimi w żadną strzelaninę. Wsiądź do ciężarówki i pojeźdź w stronę zielonego samochodu (Pamiętasz? To właśnie nim uciekał Sergio). Twoja ofiara jest w najbliższym budynku. Widzisz tory kolejowe? Kieruj się w lewo i biegnij aż do drugiego skrzyżowania. Po drodze uważaj na snajperów, bo dość łatwo można zginąć z ich ręki. Powróćmy jednak do kwestii kolei. Na drugim skrzyżowaniu przestaw zwrotnicę, po czym kopniakiem pozbaw wagony blokad. Te proste czynności powinny zaowocować szturmem pociągu na główną bramę fortecy Sergia. Idź w stronę tychże drzwi. Tammy paradi sobie z resztą.

Jesteś wewnątrz budynku. Zabij gości po lewej i zajmij jego kryjówkę. W pomieszczeniu pochowało się jeszcze kilku gangsterów, więc lepiej uważaj po drodze. Twoja ofiara jest na drugim końcu budynku – gdy już tam dojdiesz, zabij skurczybyka. Brawo. Wreszcie się udało.

Możesz już wracać do domu, lecz możesz także odwiedzić Lucasa Bertone. Ten poprosi cię, abys pomógł jego rannym przyjaciółom. Zgarnij czym prędzej jakiś szybki samochód, w którym zmieszczą się cztery osoby. Jedź do Chinatown co koń wyskoczy, ale – na litość Bogal – uważaj na policję. Nie możesz pozwolić sobie na najmniejsze nawet opóźnienie. Podjedź do konających na ulicy i wysiądź z samochodu. Pogadaj z jednym z gości i wracaj do bryki. Zapal silnik i użyj klaksonu. Gdy już cała paczka zapakuje się do wozu, jedź do lekarza – najlepiej będzie, jak pojedziesz północnym mostem, przez wyspę, prosto na wschód. Tyle tytułem ratowania bliźnich.

Gdy powrócisz do Lucasa, dowiesz się o fajnym, szybkim samochodzie, który ktoś zostawił na Central Island. Pojedź tam, ogłusz strażnika i ukradnij samochód. Z poczuciem dobrze wykonanego zadania możesz wracać do Saliergo.

ROZDZIAŁ 16: CREME DE LA CREME

Razem z Samem i Pauliem idź do Vince'a po broń. Krótka rozmowa z Ralphiem załatwi wszelkie kwestie garażu, więc pakuj się do samochodu i ruszaj w stronę opery. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie fakt, że przedstawienie skończyło się nieco wcześniej. Podjedź zatem do południowego wejścia do budynku – tym sposobem łatwiej będzie ci gonić Morello, którego (jeśli jeszcze się nie zorientował) musisz posłać do piachu. Tak czy inaczej, przygotuj się na ciężki pościg. Jeżeli wszystko pójdzie jak należy, dojedziesz w końcu do lotniska.

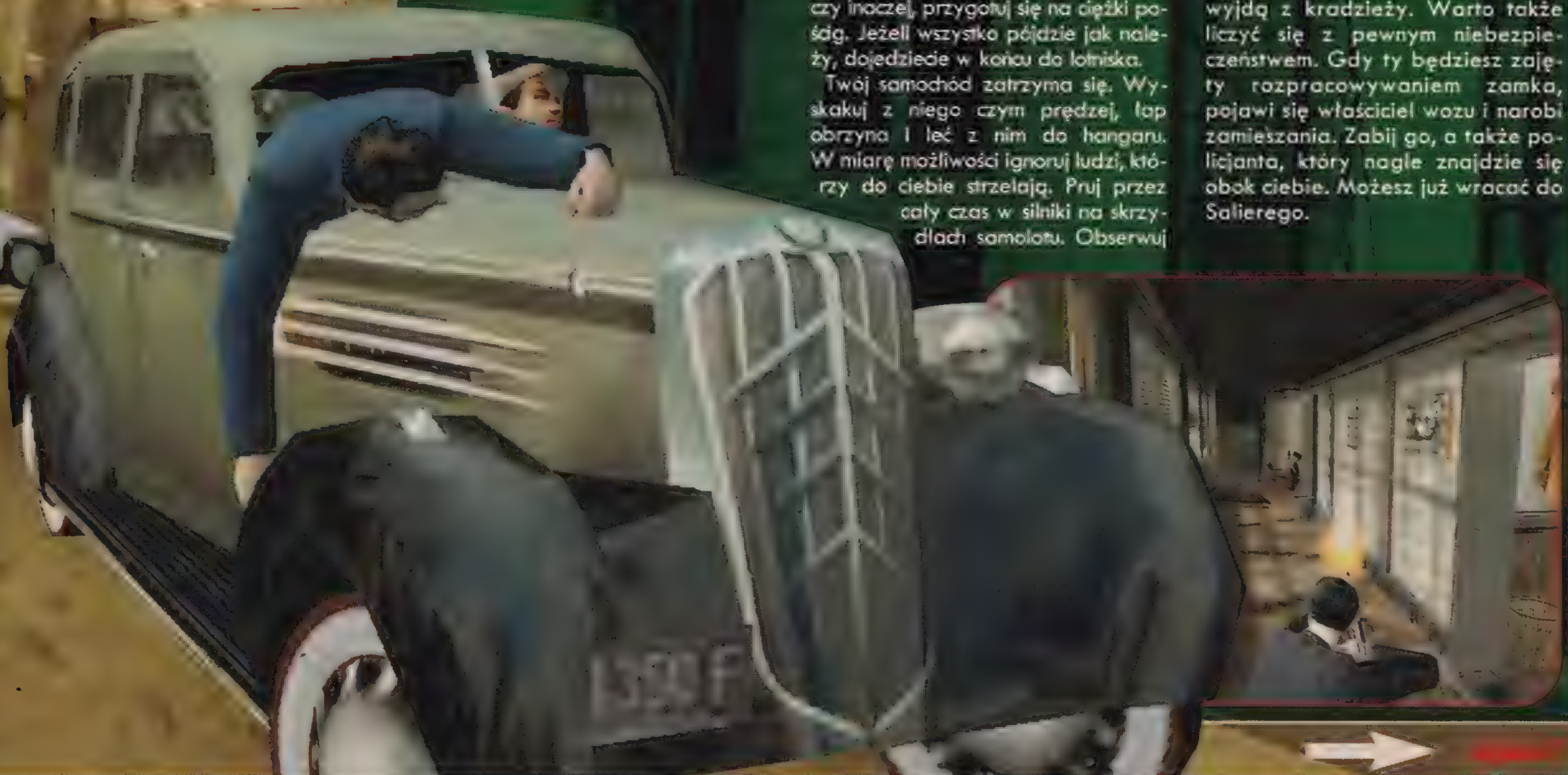
Twój samochód zatrzyma się. Wyśkakuj z niego czym prędzej, łap obrzyna i leć z nim do hangaru. W miarę możliwości ignoruj ludzi, którzy do ciebie strzelają. Pruj przez cały czas w silniki na skrzydłach samolotu. Obserwuj

wskaźnik jego uszkodzeń i podążaj przez za maszyną, nie przestając strzelać. Jeśli uda ci się narobić wystarczająco dużo szkód, wkrótce nadjedzie odsiecz. Wtedy musisz szybko wskoczyć do samochodu – powinieneś od razu otrzymać karabin maszynowy. Kolejny pościg, chociaż trzeba przyznać, że tym razem nie musisz siedzieć za kierownicą. To ułatwia nieco strzelanie. Nie przestawaj dewastować samolotu – gdy jeden z silników zacznie płonąć, strzelaj do drugiego. Po jakimś czasie don Morello powinien zakończyć swe nędzne życie. Voila!

Odwieź Sama i Pauliego do restauracji Saliergo po czym kieruj się do twojego ulubionego mechanika samochodowego. Teraz musisz pozbyć się pewnego samochodu, którego szuka

policja z całego miasta. Jeśli mnie pamięć nie myli, powinieneś jechać Oakhill Road na południe. Koniec końców, powinieneś znaleźć się na klifie nieopodal latarni morskiej. Jeżeli szczęście ci dopisuje, policja nie będzie wiedziała, gdzie cię szukać. Jeżeli wciąż będziesz u nich na celowniku, posiedź jeszcze chwilę z dala od drogi. Gdy sprawy już nieco się uspokoją, wróć na drogę i ukradnij pierwszy lepszy wózek. Za jego pomocą zepchniesz „niewygodny” samochód do morza.

Wracaj do Lucasa. Na parkingu restauracji stoi Celeste i grzechem byłoby nie ruszyć tej pięknej maszyny. Musisz się jednak pośpieszyć, albowiem w przypadku, gdy trochę zamarudzisz, właściciel gabloty pojedzie do domu i nić wyjdą z kradzieży. Warto także liczyć się z pewnym niebezpieczeństwem. Gdy ty będziesz zajęty rozpracowywaniem zamka, pojawi się właściciel wozu i narobi zamieszania. Zabij go, a także policjanta, który nagle znajdzie się obok ciebie. Możesz już wracać do Saliergo.





ROZDZIAŁ 17 ELECTION CAMPAIGN

Przyszła czas na kolejnego polityka. W tej misji będziesz posługiwał się bronią snajperską. Jedź zatem do opuszczonego więzienia. W pobliżu powinien znaleźć wejście do kanałów, obok którego będzie stał sobie jakiś facet. Jakkolwiek może to się wydawać dziwne, zastrzel go i wejdź do kanałów. Tym sposobem dostaniesz się do więzienia.

Przygotuj się na małą strzelaninę. Faceta przy schodach najlepiej sprzątnąć snajperką (poza tym – trening zawsze się przyda). Teraz musisz kierować się prosto przed siebie. Uważaj na facetów ze strzelbami. Dobrze będzie też uzbroić się odrobinę na tym piętrze. Idź dalej przed siebie, aż miniesz drzwi i dojdiesz do schodów. Wdrap się na wyższe piętro, rozpuść małą strzelaninę i ruszaj w prawo, potem prosto, potem znowu skręć w prawo – aż dojdiesz do kolejnej klatki schodowej.

Tutaj czeka cię rzeźnia na skalę niecodzienną. Na schodach jest mnóstwo zbirów i żadnej w zasadzie kryjówki, więc musisz być szybki i sprawny. Wykonaj wszystkich, po czym zejź na dół i pozabijaj psy (akurat tą trasą będziesz później uciekał, więc lepiej, żeby droga była wolna).

Teraz idź na samą górę. Stąd będziesz mógł szybko i bezboleśnie zabić przemawiającego polityka. Przełącz się na tryb snajperski, weź głęboki oddech... i naciśnij spust. Dobrze jest wiedzieć, że drugiej szansy mieć nie będziesz – więc postaraj się, aby kula trafiła gościa prosto między oczy. Udało się? To brawo. Leć po schodach w dół, na sam dół. Miń drzwi, których strzegły psy i leć dalej, aż dotrzesz do zamkniętej furty.

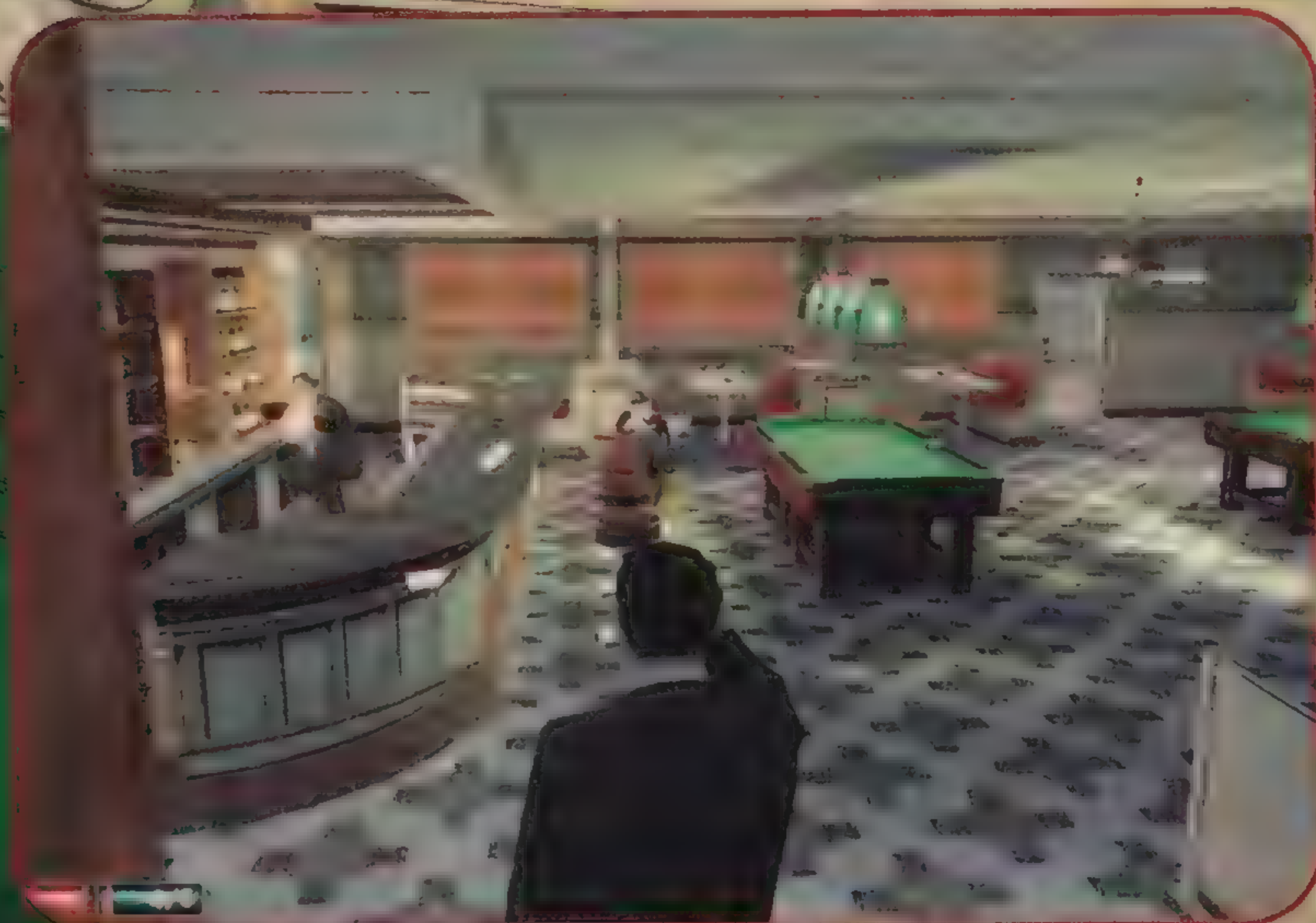
Przestrzel zamek i uciekaj.

Gdyby jednak stało się tak, że zostawiłeś przy życiu faceta przy wejściu do kanałów, teraz masz zapewne na głowie kilka radiowozów. Dlatego też – lepiej jest go zabić. Umarli nie donoszą. Jeśli chcesz, możesz jeszcze odwiedzić Lucasa. W przeciwnym razie jedź prosto do knajpy dona.

ROZDZIAŁ 18 JUST FOR RELAXATION

Salieri chyba coś ukrywa. Zwłaszcza, że posłał ciebie i chłopaków na jakąś kretynską misję – maćcie ukraść pewne ekskluzywne cygara. Wpierw musisz wysadzić Sama i Pauliego na miejscówce nieopodal nabrzeża. Teraz podjedź bliżej doków i poczekaj na ciężarówkę. Nie atakuj jej jeszcze. Poczekaj, aż wóz pojedzie do magazynu i rozładuje skrzynie. Potem, gdy już wyjedzie na trasę, zajedź drogę i przejmij ciężarówkę. Możesz teraz jechać na nabrzeże.

Kieruj się w stronę magazynu, przed którym stoi facet. Pogadaj z nim, a każe ci przenieść skrzynie. Pójdź teraz w ich kierunku i zagadnij perorujących facetów, aby pomogli ci w wykonaniu zadania. Gdy już uporać się ze zleceniem, pogadaj znowu z facetem i skłoń go do oddalenia się. Kiedy zniknie, szybko zanieś skrzynie z cygarami do ciężarówki. Możesz też spróbować zabić strażnika, gdy ten pojedzie na stronę. No – może nie zabić, ale ogłuszyć przynajmniej.



Zaparkuj ciężarówkę „tyłem” do wejścia do magazynu. Dzięki temu szybciej pójdziesz przeladunek. Gdy już się z nim uporaś, jedź szybko do miejsca, gdzie zostawiłeś kompanów. Najprawdopodobniej gdy tylko zaparkujesz, rozpęta się mała strzelanina, więc najlepiej zrobisz, gdy pozostawisz wóz tak, aby wejście zostało prawie zablokowane – tj. żeby naraz mogła się zmieścić tam tylko jedna osoba. To ułatwi ci wykończenie napastników. Chwilę później będzie już po wszystkim i będziesz mógł przystąpić do ostatniej fazy zadania – umieszczenia odpowiednich skrzyń w odpowiednim magazynie.

ROZDZIAŁ 19 MOONLIGHTING

Sprawy najwyraźniej komplikują się. Ruszaj z Pauliem na stację metra w kierunku banku. Paulie wyjawia ci swoje plany i zleci wizytę u Yellow Pete'a w Central Hoboken. Znajdziesz tam broń. Dużo broni. Wybieraj mądrze!

Teraz do Lucasa Bertone. Kolejne zadanie, kolejny samochód. Podczas wizyty u Big Dicka (to nie ja wymyśliłem, słowo!) wykorzystaj nowopoznaną taktykę robienia blokad z odpowiednio zaparkowanego samo-



chodu. Nie powinieneś mieć z tym zadaniem problemów. W nagrodę Lucas wskaże miejsce, gdzie zaparkowano Trautenbergę, Model J.

Nową furę jedź pod dom Pauliego i zatrąb, żeby zszedł. Pojedźcie do banku. Kiedy zacznie się akcja, wyprowadź Pauliego i leć do drzwi obok urzędnika. Po ich drugiej stronie powinien znajdować się strażnik – rozwal go, zanim on rozwali ciebie. Porwij klucz i leć na górę. Przygotuj się na spotkanie z kolejnym strażnikiem. Gdy posłesz go już na ziemię, znajdź biuro kierownika i zabierz mu klucze od sejfów. Teraz biegiem na dół, do sejfów. Zanim jednak rozprujesz kasę, musisz uporać się z dwoma odironiarzami – najlepiej nadaje się do tego pocziwy Thompson.

Wybierz forszę, zgami Pauliego i wynoście się stąd w cholerę. Jeśli działasz wystarczająco szybko – policja będzie jeszcze daleko. Jedź do Palermo Club w Hoboken.

ROZDZIAŁ 20: THE DEATH OF ART

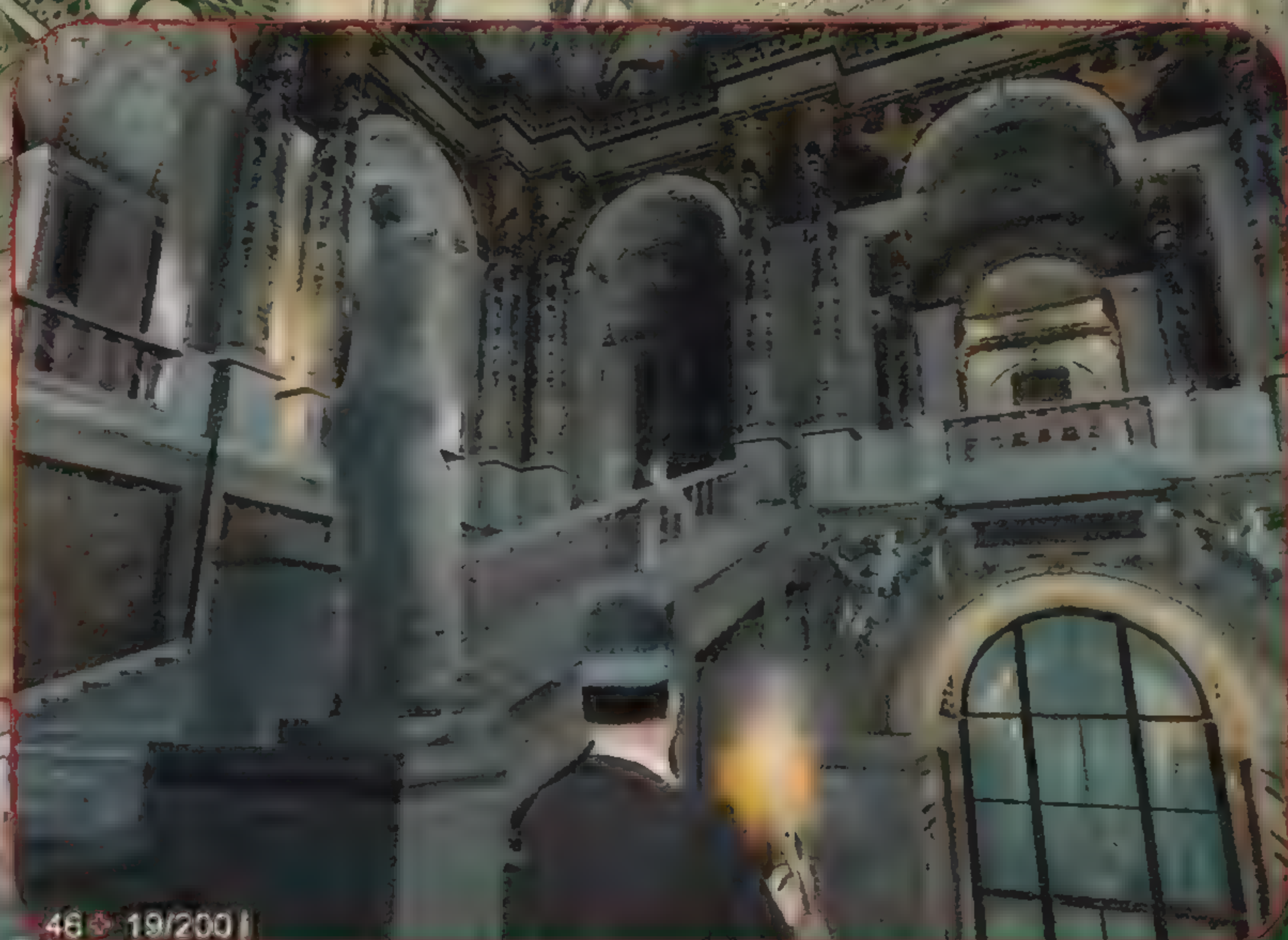
Po zakończeniu filmiku przygotuj się do szybkiego opuszczenia mieszkania Pauliego. Pod drodze natkniesz się na dwóch gliniarzy, ale nie zajmuj się nimi. Wybiegnij na ulicę i porwij samochód – wóz patrolowy tutejszych strażników prawa nada się do tego doskonale. Jedź do Yellow Pete'a na zakupy. To już ostatnia misja, więc potrzebujesz dobrze się przygotować. Z całą pewnością powinieneś zabrać US Rifle 1903 Springfield – przyda się na samym końcu. Pomyśl



też o odpowiednim pistolecie – Colt 1911 stanowi bardzo dobry wybór.

Jak zawsze, warto wstąpić do Lucasa. W nagrodę za śledzenie pewnej laski, Bertone wskaże ci miejsce, gdzie mógłbyś ukraść Thora 812. Musisz pojechać do Chinatown – tu, na parkingu sklepu z używanymi samochodami, znajdziesz upragniony bolid. Na parkingu kręci się kilka psów. Lepiej wystrzelaj je, zanim zabierzesz się do obrabiania samochodu. A później... Zwarty i gotowy jedź do Muzeum Sztuki.

Po wstawce filmowej strzel w głowy najbliższych zbirów. Chwilę po tej strzelaninie, drzwiami wpadnie kolejna porcja towaru do odstrzelenia. Uważaj też na tyły – w tym zamieszaniu dość łatwo będzie ci chyba podejść, no nie? Jakkolwiek źle by to wszystko wyglądało, kieruj się w stronę schodów. Po drodze spotkasz jeszcze faceta z koltem i gości z obrzynem – uważaj, aby za bardzo cię nie poranili. Strzelca wyborowego załatwisz za pomocą



Springfielda. Gdy dotrzesz do schodów, podbiegnij do ich stóp, szybko zawróć i uciekaj. Jeśli zrobisz to dobrze, goście na górze zmagają granat i polecą za tobą na dół. Zabij ich

i wejdź na górę. Kolejny przerywnik – wraz z jego zakończeniem leć na dół i stamtąd rozwal gości ze strzelbą. Gdy ten umrze, powinni pojawić się jeszcze dwaj – jeden z pistoletem, a drugi z karabinem maszynowym (raony, jakie atrakcje).

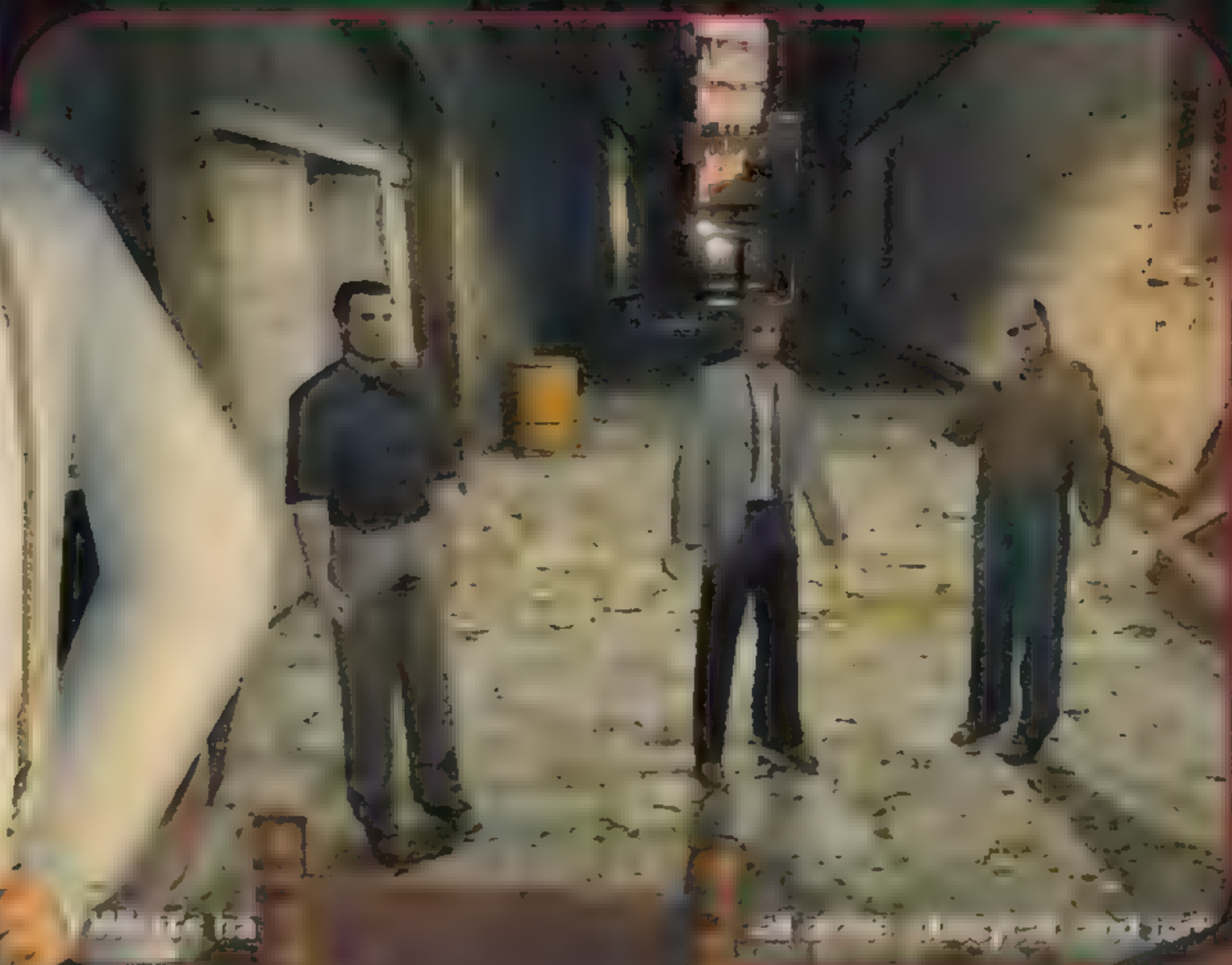
Gdy ich wykończysz, idź na górę, po czym wejdź na schody po lewej stronie. Szybko zastrzel dwóch facetów, którzy się tam kręcą. Jeden z nich powinien mieć granat. Wejdź piętro wyżej. Wykończ trzech zbirów. Wieszysz? Na schodach jest apteczka. Możesz ją zgarnąć, ale

wtedy – prawie na pewno! – gość z góry rzuci ci na głowę granat. Dlatego też gdy tylko usłyszysz ten charakterystyczny

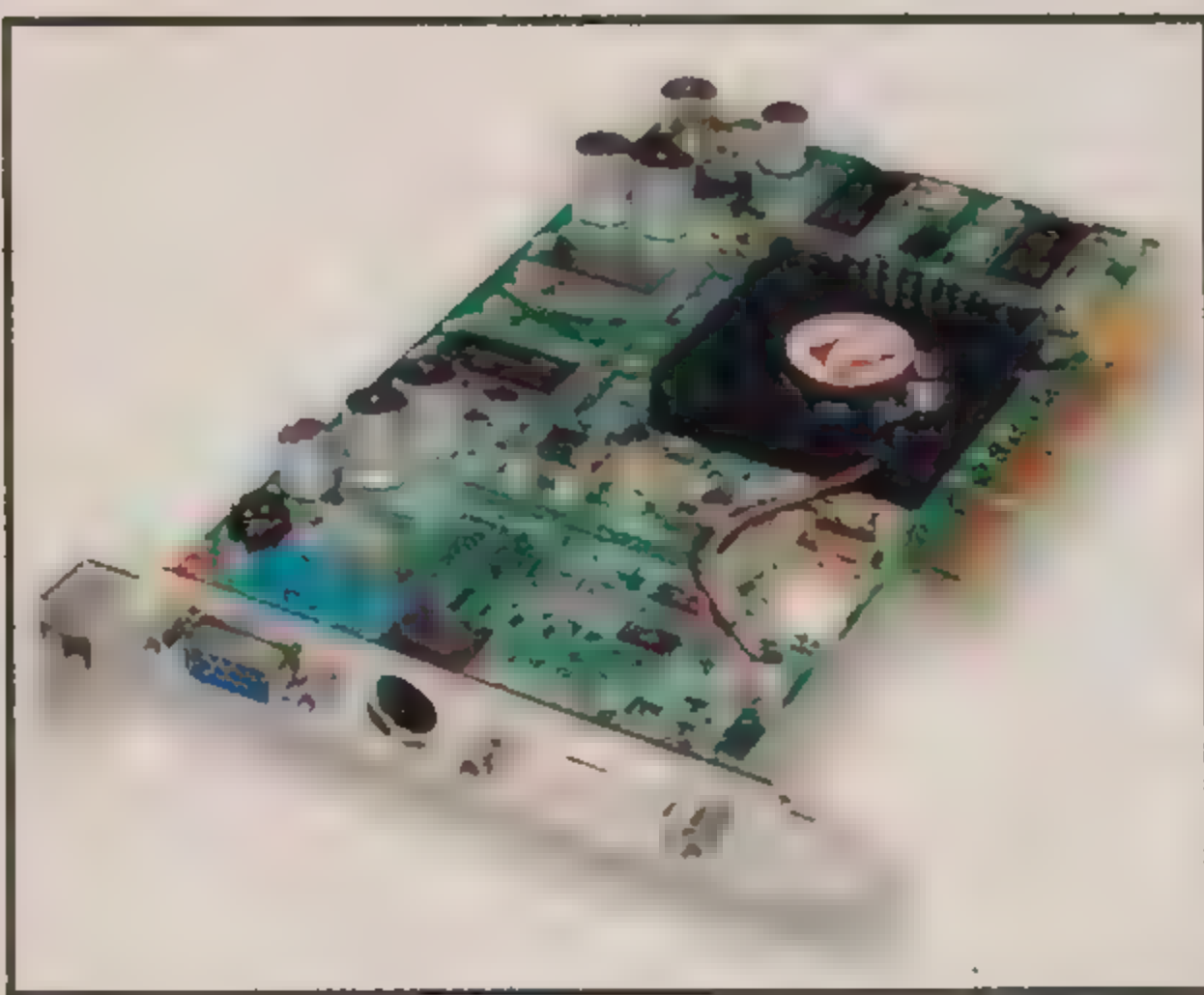
styczny dźwięk, leć czym prędzej na górę i zabij gangstera (a granat wybuchnie niżej). OK. Wróć do miejsca, gdzie zabiłeś ostatnią trójkę. Przeszukaj ich? Jeden z nich ma chyba granat.

Otwórz okrągłe drzwi. Możesz spodziewać się zmasowanego ognia, więc gdy tylko to zrobisz – schowaj się i wrzuc do środka granat. Albo dwa. Teraz wejdź do środka i idź przed siebie. Na twojej drodze stanie jeszcze kilku przyglupów, więc musisz uważać. Przez cały czas podążaj śladami Sama. W końcu wejdiesz piętro wyżej.

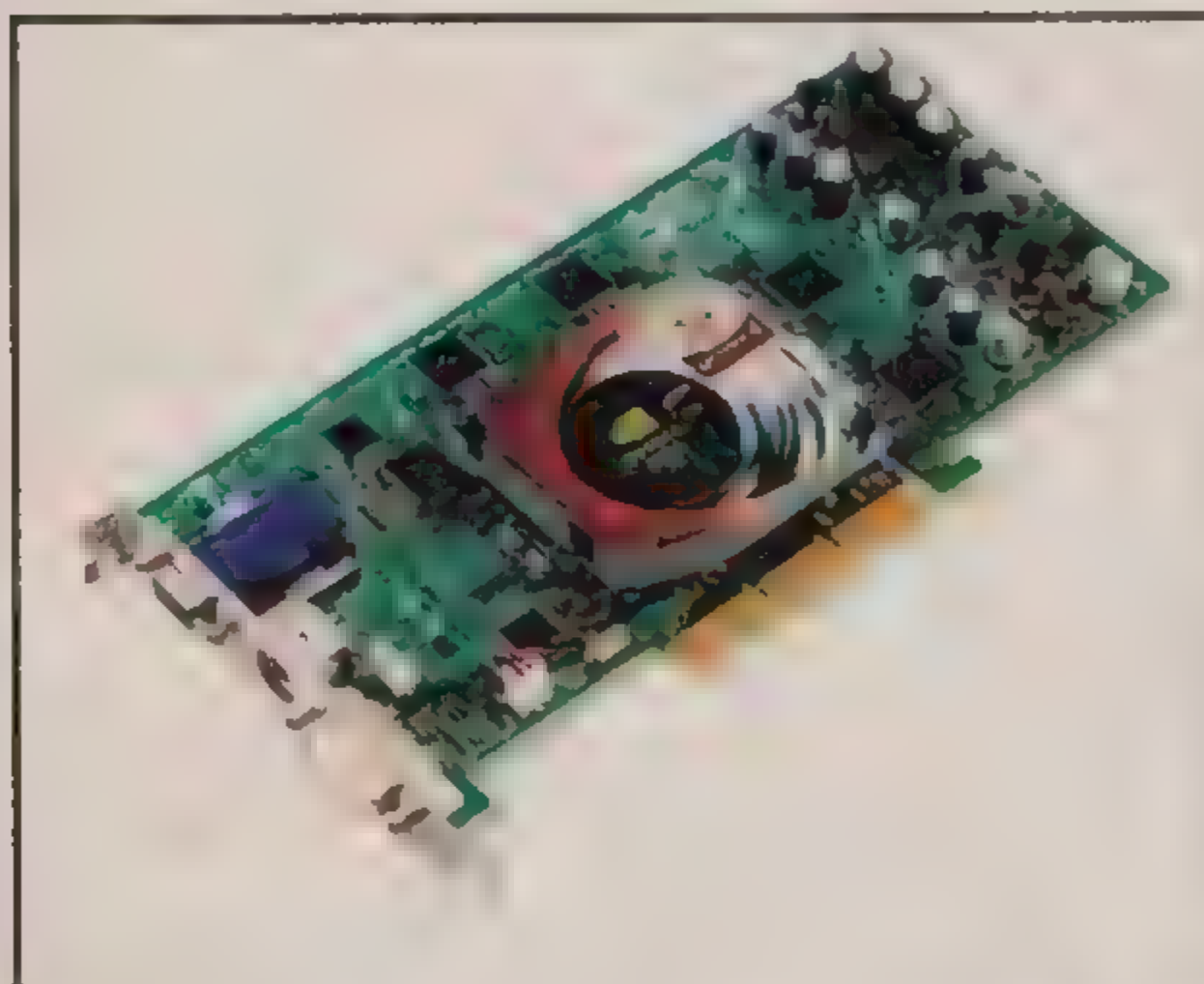
Przerywnik. A po nim – ostatnia walka. Postaraj się, aby Sam ani razu cię nie trafił... i strzelaj do niego, ile wlezie! Dobrym rozwiązaniem jest strzelanie mu głowę ze Springfielda albo smaganie seriami Thompsona (wiem, makabra). Sam nie będzie chciał tak łatwo umrzeć, zgotuje nawet teatralny powrót! W końcu jednak padnie bez tchu i gra się skończy. A ty będziesz mógł wreszcie zająć się czymś pożytecznym.



Komputer



Po okresie królowania kart z układami nVidii, firma ATI wstrząsnęła rynkiem komputerowym. Nowe modele kart ATI Radeon są naprawdę dobre!



Wielu uważa, że do gier najlepiej nadają się GeForce'y. Rzadko kto zwraca uwagę na fakt, że w tej rodzinie kart tańsze modele MX są uboższe od pełnych wersji

W dzisiejszych czasach komputer da się kupić wszędzie: w sklepie, na giełdzie, w supermarkecie. Niestety, nie każdy z takich zakupów okaże się udany. Czasami nowy nabytek sprawi ci więcej problemów niż radości. Jak tego uniknąć?

Swięta, święta i jeszcze raz święta, dla jednych upragniony odpoczynek, dla drugich niezapomniane chwile rozpakowywania prezentów. Coraz częściej pod świątecznymi drzewkami pojawiają się wielkie kartony, w których możesz znaleźć upragnionego peceta lub komponenty do komputera. Na co jednak ma zdecydować się osoba, która na komputerach się nie zna, a sama pragnie zabawić się w świętego Mikołaja? A jeśli trzeba uzupełnić wcześniej zakupiony sprzęt tylko o jakąś część – jakimi przesłankami kierować się przy wyborze? Na te i wiele innych pytań odpowiedź znajdziesz w tym artykule.

Kochany komputer kupcie rodzice...

Poniższy artykuł dedykowany jest przede wszystkim rodzicom, którzy często pełnią rolę ulubionego dziecięcego świętego. Tekst mogą przeczytać także młodzi zapaleńcy, którzy dzięki zaprezentowanym tu wskazówkom będą wiedzieli, co kupić, a od czego trzymać się z daleka.

Pierwszą istotną kwestią jest wybór miejsca, w którym zostanie zakupiony sprzęt. Następnie należy zastanowić się, czy warto kupować komputer w promocji. Na zakończenie musisz dobrać odpowiednie komponenty, dzięki którym twój PC będzie służył całe lata.

Do sklepu powinieneś wybrać się z osobą, która zna

się na komputerach. Ostrożnie wybierz miejsce zakupu, którym na pewno nie powinien być hipermarket. Na początku powinieneś też zdecydować się, w jaki procesor zostanie uzbrojona twoja jednostka, oraz wybrać odpowiednią płytę główną, która będzie współpracowała z wybranym procesorem.

AMD: tanio i dobrze...

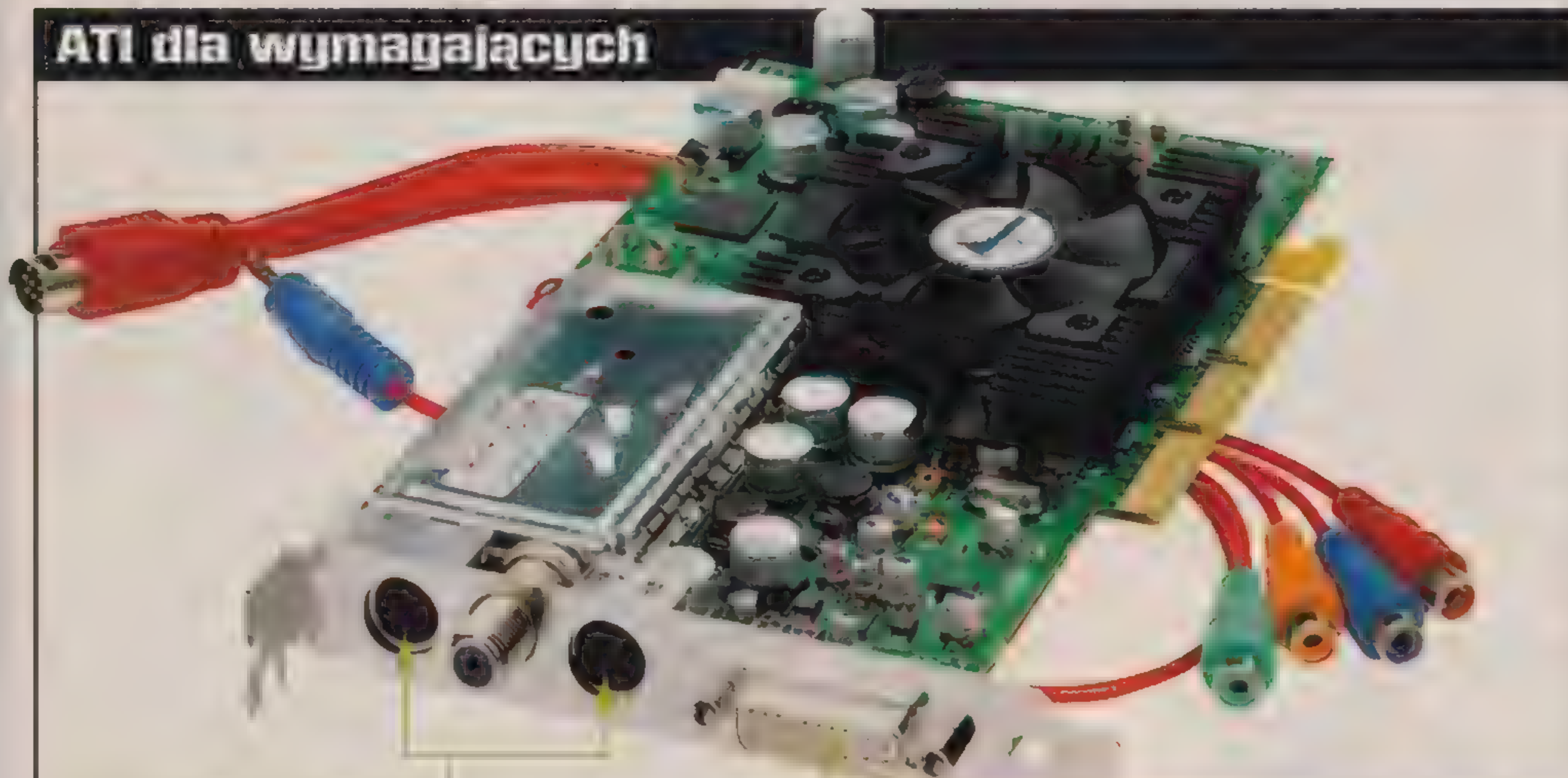
Wybór tych części nie jest aż tak łatwy, jak mogłoby się wydawać. Przedstawię kilka przykładowych zestawów przystosowanych do pracy z procesorem AMD i Intel Pentium 4. Zdecydowałem się na zaprezentowanie trzech możliwych konfiguracji do każdego z procesorów. Łącznie do wyboru będzie więc aż sześć zestawów komputerowych.

Zacznijmy od zestawu najprostszego, a zarazem najtańszego. Jest on oparty o procesor AMD Athlon XP+. Zestaw został wyposażony w płytę główną firmy ECS, którą oznaczono symbolem K7S5A. W płycie ECS K7S5A zastosowano układ SIS 735 i mostek południowy SIS 950, który obsługuje interfejs ATA/100. ECS K7S5A posiada zintegrowaną kartę dźwiękową, złącze AGP x4, udostępnia także złącze AMR. Jej przydatną cechą jest obsługa obu rodzajów pamięci: SDRAM (168-pin) oraz DDR SDRAM (184-pin) – po dwa sloty na każdy rodzaj. Na płycie został zainstalowany procesor AMD Athlon XP 1700+, taktowany zegarem o częstotliwości 1470 MHz. Montujemy na niej pamięć DDR 128MB PC2100 KINGSTON i przyłączamy dysk twardy firmy Maxtor o pojemności 40 GB. Do tego zestawu dobieramy kartę graficzną Dream GeForce4 MX440, która została wyposażona w 64MB pamięci oraz wyjście telewizyjne. Całości dopełnia napęd CD-ROM oraz obudowa wraz z zasilaczem.

W kolejnym zestawie sercem urządzenia jest procesor AMD Athlon XP 2000+, który został zamontowany na płycie głównej firmy Asus – model A7V333. Zmienione zostały pamięci, które zastąpiliśmy układami DDR 256MB PC2700 333MHz firmy KINGSTON. W nowym zestawie zamieniliśmy również dysk twardy – na bardziej pojemny.

Nasz wybór padł na Seagate Barracuda IV 60GB, 7200. Rewolucyjna technologia SoftSonic Fluid Dynamic Bearing (FDB) zastosowana w silniku urządzenia powoduje, że ten superszybki dysk jest bezgłośny. Co więcej, przelamuje kolejną barierę transferu wewnętrznego – 69.3 MB/s (555 Mbps). Dysk jest na tyle szybki, żeby przekopiować godzinę muzyki w formacie MP3 w ciągu jednej sekundy!! Barracudy IV wytwarzają hałas o natężeniu poniżej 24 dBA, przy czym należy przypomnieć, że człowiek

ATI dla wymagających



VIVO (Video In/Video Out)

Dzięki wbudowanym złączom video możesz nie tylko oglądać obraz z komputera na telewizorze, ale też np. zgrywać filmy na dysk twardy

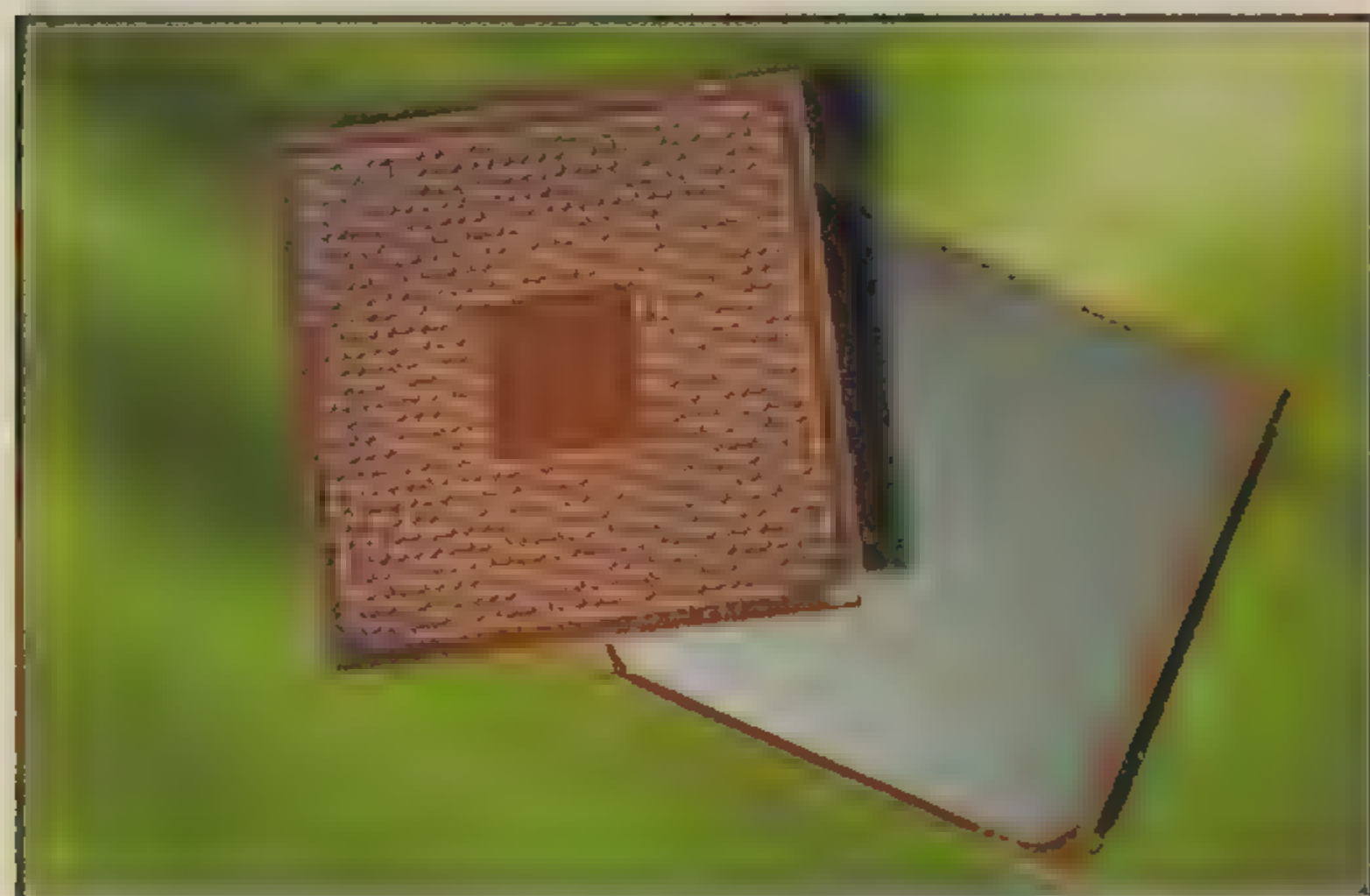
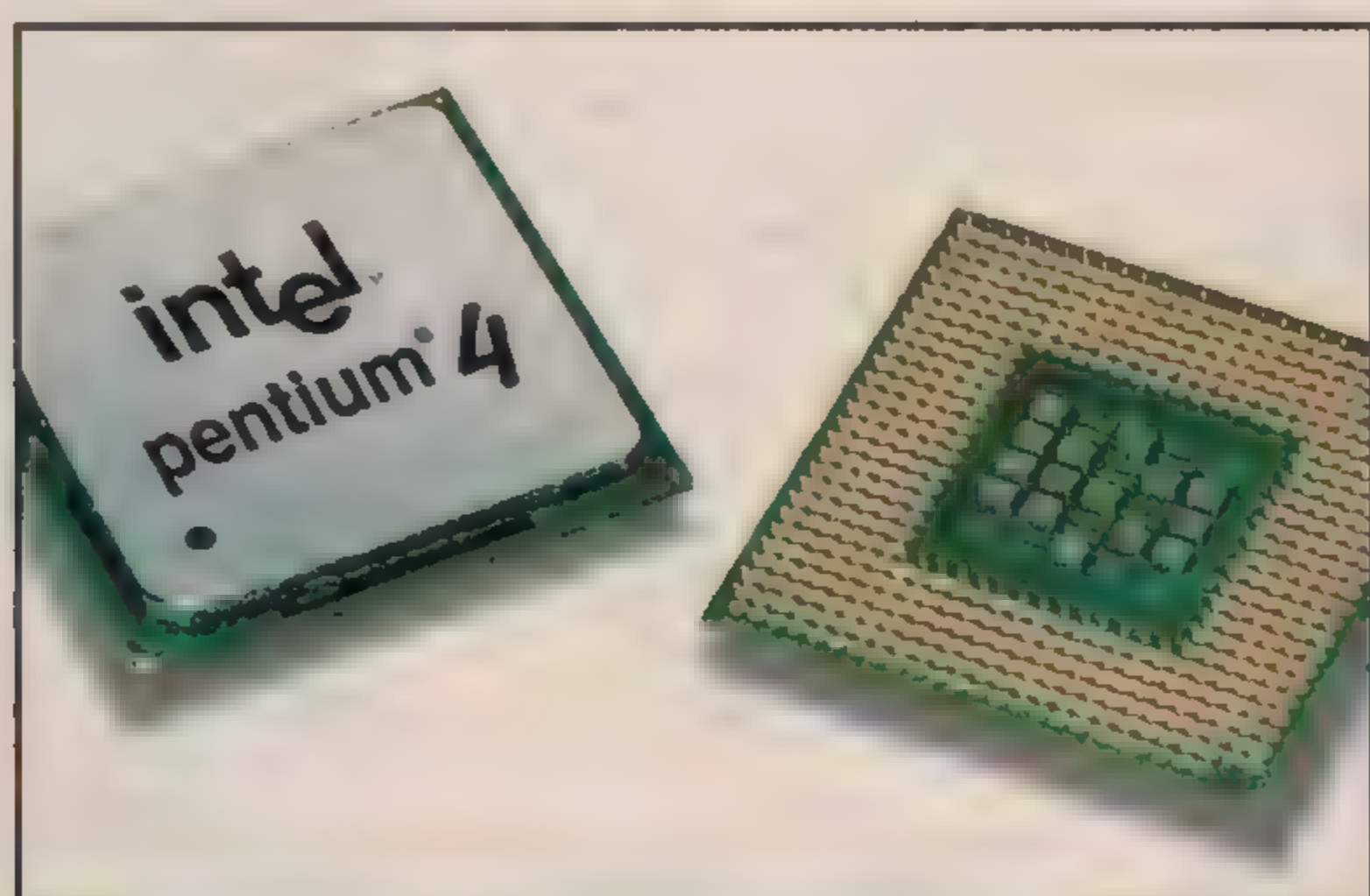
Wyjście monitora

Jeśli chcesz użyć monitora LCD, twoja karta musi mieć specjalne wyjście

	CLICK MINI AMD		CLICK MIDI AMD		CLICK MAXI AMD	
Płyta główna	ECS K7S5A	258 zł	Asus A7S333	351 zł	Chaintech CT-7VJL Deluxe Apogee	
Procesor	AMD Athlon XP 1700+	269 zł	AMD Athlon XP 2000+	499 zł	AMD Athlon XP 2200+	866 zł
Pamięć	DDR 128 MB PC2100	201 zł	DDR 256 MB PC2700	416 zł	DDR 512 MB PC3200	992 zł
Dysk twardy	Maxtor 40GB / 5400	394 zł	Seagate Barracuda IV 60GB	479 zł	Seagate Barracuda IV 80GB	529 zł
Karta graficzna	Dream GeForce 4 MX	317 zł	ATI Radeon 9000 PRO 64 MB	495 zł	ATI Radeon 9700 PRO	1.999 zł
Karta dźwiękowa	Wbudowana na płycie	–	Sound Blaster Audigy Player	299 zł	Sound Blaster Extigy BOX	619 zł
Napęd optyczny	CD-ROM Sony x52	109 zł	DVD-ROM Pioneer 16/40	273 zł	Nagrywarka TDK 48/24/48	456 zł
Obudowa	Codegen 6013-G5		Codegen 6013-G5		Codegen 6013-G5	
	Midi ATX 300 W	130 zł	Midi ATX 300 W	130 zł	Midi ATX 300 W	130 zł
Cena zestawu		1678 zł		2942 zł		5614 zł

pod choinkę

	Click Midi	Click Maxi	Click Maxi
Płyta główna	ECS P4S5A	Asus P4S533-E	Asus P4B533-E
Procesor	Pentium 4 1800 MHz	Pentium 4 2000 MHz	Pentium 4 2400 MHz
Pamięć	DDR 128 MB PC2100	DDR 256 MB PC2700	DDR 512 MB PC3200
Dysk twardy	Maxtor 40GB / 5400	Seagate Barracuda IV 60GB	Seagate Barracuda IV 80GB
Karta graficzna	Dream GeForce 4 MX	ATI Radeon 9000 PRO 64 MB	ATI Radeon 9700 PRO
Karta dźwiękowa	Wbudowana na płycie	Sound Blaster Audigy Player	Sound Blaster Extigy BOX
Napęd optyczny	CD-ROM Sony x52	DVD-ROM Pioneer 16/40	Nagrywarka TDK 48/24/48
Obudowa	Codegen 6013-G5	Codegen 6013-G5	Codegen 6013-G5
	Midi ATX 300 W	Midi ATX 300 W	Midi ATX 300 W
Cena zestawu	2176 zł	3412 zł	6656 zł



AMD czy może Intel? Każda z tych firm ma swoich zwolenników, jak i przeciwników. Niewątpliwie AMD posiada jedną wielką zaletę: niższą cenę...

jest w stanie usłyszeć dźwięki o sile powyżej 25 dBA.

Click Midi (tak bowiem został nazwany zestaw) będzie mógł obsługiwać filmy DVD. Płyty DVD odtwarzane są z prędkością 16x, natomiast zwykłe płyty z prędkością 40x. Na płycie głównej zainstalowaliśmy kartę graficzną Gainward GF4 Ti4200, wyposażoną w 64 MB pamięci. Karta zbudowana jest w oparciu o procesor graficzny nVidia GeForce4 Ti4200. Ze swoim zaawansowanym enginem nFiniteFX II, techniką AccuView Antialiasing oraz technologią nView pozwala użytkownikowi na oglądanie wysokiej jakości grafiki oraz efektów specjalnych, dotychczas niedostępnych na PC.

Architektura pamięci zastosowana w kartach z GeForce4 Ti – Lightspeed Memory Architecture II – to zaawansowany 128-bitowy interfejs pamięci DDR. W porównaniu z rozwiązaniami poprzedniej generacji oferuje on dwukrotnie większą przepustowość pamięci oraz podwyższoną (nawet trzykrotnie) wydajność. Dodatkowo w komputerze umieściliśmy kartę dźwiękową Sound Blaster Audigy Player z możliwością odtwarzania muzyki z głośników w systemie 5.1.

Ostatnim zestawem przystosowanym do pracy

z procesorem AMD jest zestaw o nazwie Click Maxi. Charakteryzuje się on podzespołami najlepszej jakości i jest przeznaczony przede wszystkim dla bardzo wymagających użytkowników. Niestety, ma jedną wadę – cenę. Click Maxi został wyposażony w płytę Chaintech CT-7VJL Deluxe Apogee, na której zamontowano procesor AMD Athlon XP 2200 +.

Procesor ten oferuje 3-7% więcej wydajności na takt zegara w porównaniu do poprzednich wersji desktopowych Athlona, opartych na rdzeniu „Thunderbird”. AMD Athlon XP 2200 + oparty jest na nowym rdzeniu „Palomino”, który już znasz z wieloprocesorowej oferty AMD – Athlona MP i przenośnych procesorów Mobile Athlon4. Do płyty podłączyliśmy również dysk twardy o pojemności 80 GB firmy Seagate. Ponadto umieszczamy na niej moduł pamięci DDR 512MB PC3200 CORSAIR.

W zestawie znalazła się również najnowocześniejsza karta graficzna Hercules ATI 9700Pro, która tworzy najpotężniejsze obecnie masowe rozwiązanie w grafice komputerowej. Całkowicie nowa jednostka, niemająca sobie równych w wydajności, oferuje szereg nowych technolo-

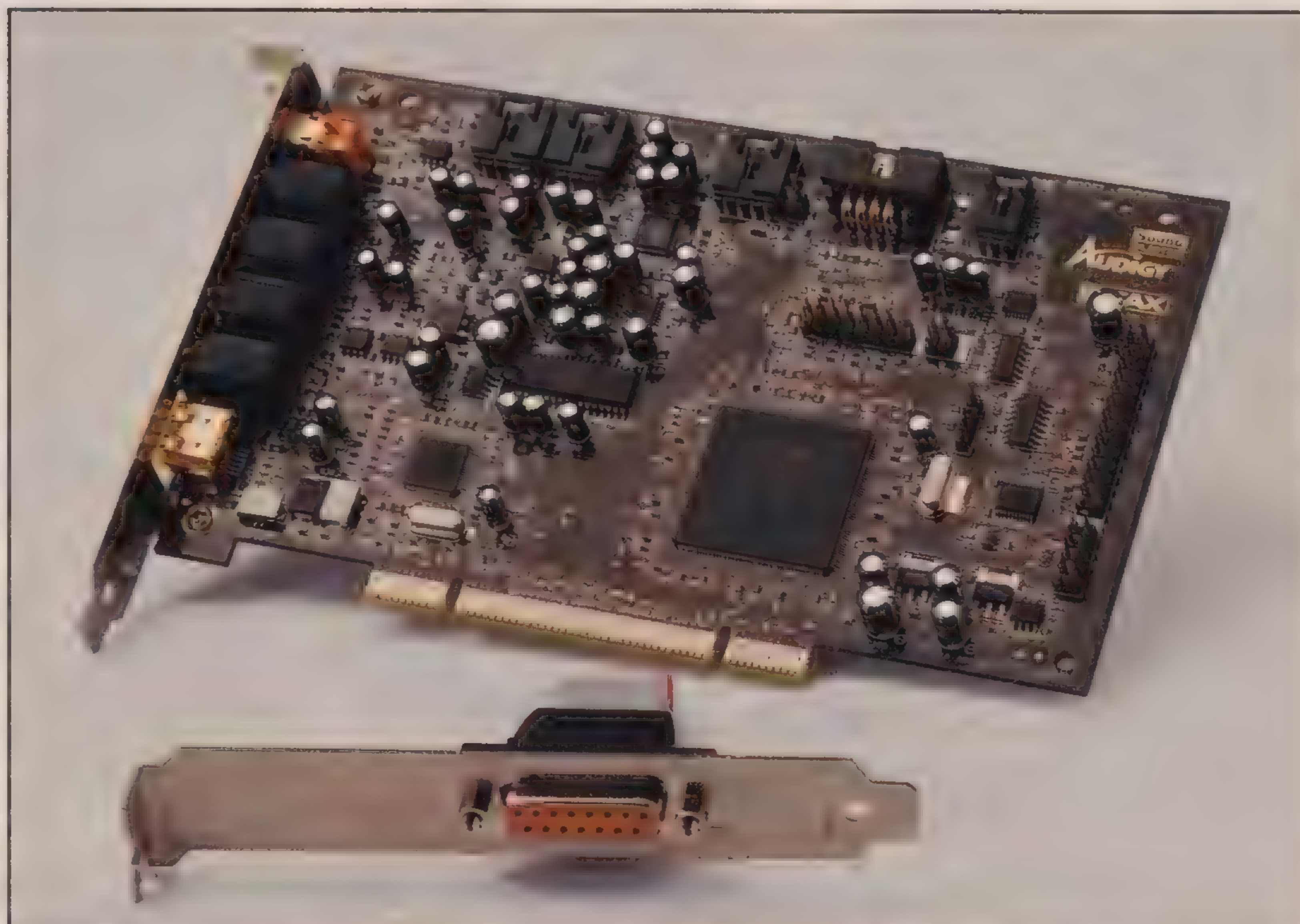
gii, co przekłada się na niezwykle realistyczny i płynny obraz. Karta Hercules 3D Prophet 9700PRO wyposażona jest w 128 MB pamięci DDR, pracujących na 256-bitowej szynie. Pełna obsługa DirectX 9.0, obsługa AGP x8 oraz bardzo wysokie taktowanie rdzenia i pamięci to tylko niektóre zalety nieprzeciętnej Hercules 3D. Jak zwykle w przypadku kart z chipsetami ATI – sprzętowe wspomaganie dotyczy odtwarzania filmów DVD i plików MPEG2. Całość została uzupełniona o nagrywarkę firmy TDK, cechującą się wysoką prędkością zapisu. Dodatkowo zestaw wyposażono w kartę dźwiękową SoundBlaster Extigy.

Intel: droga i z klasą

Teraz czas na zestawy oparte na procesorach Pentium 4 firmy Intel. Przedstawimy je również w trzech kategoriach.

Aby było sprawiedliwie, w zestawach pod Pentium 4 zmieniliśmy tylko płytę główną (oprócz procesora, rzecz jasna). Reszta konfiguracji zestawu pozostała taka sama.

Pierwszy z zestawów to komputer, który został



Dobrej klasy karta dźwiękowa przyda się zwłaszcza wtedy, kiedy twój PC wyposażony jest w napęd DVD oraz odpowiednie głośniki. Poczujesz urok kina domowego!

wyposażony w płytę ECS P4S5A oraz procesor Intel Pentium 4 1,8 GHz. Wydajność tej jednostki można porównać z wydajnością zestawu Click Mini zbudowanego w oparciu o procesor AMD. Zestaw Click Mini AMD okazuje się znacznie tańszy od zestawu wyposażonego w procesor Pentium 4. Różnica w cenie wynosi prawie 500 zł, a więc sporo.

Konkurencją dla zestawu Click Midi AMD jest Click Midi P4. Jego serce to procesor Pentium 4 taktowany zegarem o częstotliwości 2000 MHz oraz płyta główna firmy Asus, oznaczona symbolem P4S533-E. Maszyna posiadająca Pentium 4 oraz płytę główną, która obsługuje magistralę FSB o częstotliwości 533 MHz, sprostą wymaganiom nawet najbardziej zaawansowanych użytkowników. P4S533-E została wyposażona w śledzia z portami USB 2.0 oraz Firewire. Co niezwykle ważne, płyta wykorzystuje technologię Asus EZ Plug, dzięki której nie jesteś zmuszony do dodatkowego zakupu zasilacza przystosowanego do pracy z płytami głównymi pod P4. Płyta ta nie potrzebuje specjalnego zasilania w postaci kwadratowej wtyczki. Możesz je równie dobrze zastąpić standardowym wejściem, zasilającym dyski twarde oraz napędy optyczne. Ponadto płytę wyposażono w zintegrowany kontroler dźwiękowy.

Trzeci i ostatni już zestaw to superszybka maszyna, dzięki której wszystko jest możliwe. Bardzo dobra

płyta główna (Asus P4B533-E) oraz procesor Pentium 4 2.4 GHz czyni z tego komputera niezawodną stację roboczą dla najbardziej wybrednych użytkowników. Procesor Intel Pentium 4 Northwood jest następnym krokiem na drodze rozwoju technologii procesorów do komputerów desktop. Zaprojektowany w architekturze Intel NetBurst Pentium 4 oferuje jeszcze wyższą niż dotychczas moc obliczeniową. Znaczny skok wydajności gwarantuje technologia 0.13 mikrometra oraz magistrala 533 MHz. Warto dodać, że płyta główna obsługuje magistralę FSB 400/533 MHz. Dodatkowo z płytą zintegrowano kontroler USB 2.0 oraz sześciokanałowy układ dźwiękowy C-Media 8738. Płytę wyposażono również w kontroler RAID ATA/133.

Niestety, koszt urządzenia przekracza wszystkie możliwe ograniczenia cenowe i kształtuje się w okolicach 6,5 tysiąca złotych. Wynika to z faktu, że w komputerze umieściliśmy komponenty najwyższej klasy: m.in.

najnowszą kartę graficzną Radeon 9700 Pro. Jednak Click Maxi P4 będzie ci służył przez najbliższe kilka lat, dzięki czemu na pewno zaoszczędzisz pieniądze na wymianianiu komponentów. Niestety, mało jest osób, które zechcą wydać tyle pieniędzy na komputer. Na pocieszenie dodam, że zestaw posiada dosłownie wszystko, czego potrzebuje dzisiejszy gracz, programista czy grafik:



Monitory kineskopowe

Monitory kineskopowe, czyli te, w które zazwyczaj wyposażone są nasze komputery, stają się generalnie coraz tańsze. Zdarzają się jednak modele o wiele droższe od monitorów płaskich. Nasza redakcja rekomenduje odpowiednio: Philips 17" 107T41, NEC 19" MultiSync MS95F oraz Sony 19" CPD-G420.

■ Pierwszym monitorem CRT jest Philips 17" 107T41 (17"). Wyposażono go w najnowszą wersję technologii LightFrame. Philips 107T41 spełnia wymogi standardu sRGB, czyli zachowania wierności reprodukowanych na wyświetlaczu kolorów (CMYK-RGB). Kineskopy typu RealFlat wyposażono w maskę perforowaną i dzięki temu użytkownik otrzymuje naturalny, pozbawiony zniekształceń obraz zapewniający precyzyjne wyświetlanie obiektów graficznych.

■ Kolejny monitor to Sony G-420 o przekątnej 19", posiadający trzy poziomy jasności obrazu (PROF, STAND, DYNAMIC). Charakteryzuje się wyjątkowo szerokim zakresem barw: od 5000 do 11000K. Monitor posiada tryb sRGB oraz wbudowany HUB USB 1Up-4Down.

■ NEC 19" MultiSync MS95F to monitor który znajduje się pomiędzy Philipsem a monitorem marki Sony – znajdzie zastosowanie w biurze i domu.



Monitory LCD

■ Pierwszym monitorem ciekłokrystalicznym jest LG Flatron L1510S o przekątnej 15 cali. Podziałka pikseli 0.28 x 0.28 mm oraz optymalna rozdzielczość 1024 x 768 przy odświeżaniu 75 Hz czyni z tego monitora faworyta z najniższej półki.

■ Sony S51 to kolejny monitor z kineskopem TFT-LCD. Nowoczesna i ergonomiczna obudowa pozwala zaoszczędzić jeszcze więcej miejsca na biurku. Wysoka jakość parametrów wyświetlanego obrazu za atrakcyjną cenę zachęci niejednego użytkownika!

■ Nasza redakcja rekomenduje też monitor Sony o przekątnej 17", oznaczony symbolem S71.



Dodatki...

Celowo w opisie zestawów pominąłem monitory i urządzenia takie jak klawiatura czy myszka. Ich zakup zależy tylko od twojego zapotrzebowania. Nie wpływają bezpośrednio na wydajność czy podstawowe osiągi zestawu, jednak warto o nich pamiętać, gdyż niewłaściwy dobór może skutecznie uprzykrzać pracę lub zabawę z PC.

Dla tych, którzy nie mają wiele wolnego czasu, sugerujemy zakup urządzeń za 15 zł. Trochę popracuj, a jeśli się zepsują, to niewielka to szkoda – pójdziesz do sklepu i kupisz kolejne tanie elementy. Jednakże, jeśli cenisz wysoką ergonomię i wygodę, kupno urządzenia wskazującego i klawiatury wyma-

ga chwili zastanowienia. W przypadku klawiatury cechami, na które trzeba zwrócić uwagę, są wygodę pisania i mała hałaśliwość. Atutem dobrej klawiatury jest także posiadanie tzw. przycisków multimedialnych, dzięki którym będziesz mógł wykonywać wiele operacji na skróty. Graczom szczególnie polecamy myszy optyczne pozbawione kabli, dzięki czemu uzyskujemy większe pole manewru na biurku. W poprzednim numerze Clicka znajdziesz obszerny artykuł na temat doboru klawiatury, jeśli uznasz, że potrzebujesz więcej informacji. Mamy nadzieję, że niniejsze porady pomogą ci zakupić sprzęt marzeń.

Marcin Fischer

MONITOR	MAX. ROZDZIELCZ.	WIELKOŚĆ EKRANU
Philips 107T41	1280 x 1024	17 cali / widoczne 16"
NEC MS95F	1280 x 1024	19 cali / widoczne 18"
Sony CPD-G420	1600 x 1900	19 cali
LG Flatron L1510S LCD	1024 x 768	15 cali / widoczne 15"
Sony SDM-S51 LCD	ECS K7S5A	15 cali / widoczne 15"
Sony SDM-S71 LCD	Wbudowana na	17 cali / widoczne 17"



Panele LCD niewątpliwie wyglądają bardzo elegancko, jednak ich cena nadal odstrasza potencjalnych użytkowników. Prawie tyle samo zapłacisz za 15" LCD, co za 19" tradycyjny monitor!

MYSZKI		KLAWIATURY		MONITORY CRT		MONITORY LCD	
A4Tech SWW-21	22 zł	Chicony KB-9810 PS/2	26 zł	Philips 17" 107T41	738 zł	LG 15" Flatron L1510S	1.442 zł
Logitech MouseMan Dual Optic	193 zł	Logitech Office	57 zł	NEC 19" MS95F	1.206 zł	Sony 15" SDM-S51	1.890 zł
MX700 Cordless Optical Mouse	359 zł	Microsoft Wireless Desktop	247 zł	Sony 19" CPD-G420	2.844 zł	Sony 17" SDM-S71	3.758 zł

Cennik sprzętu

PROCESORY AMD	UWAGI	CENA
AMD Athlon XP 1700+	rzeczywista prędkość 1470 MHz	280 zł
AMD Athlon XP 1800+	rzeczywista prędkość 1530 MHz	340 zł
AMD Athlon XP 1800+	technologia 0.13	360 zł
AMD Athlon XP 2000+	rzeczywista prędkość 1660 MHz	380 zł
AMD Athlon XP 2200+	technologia 0.13	670 zł
AMD Athlon XP 2400+	technologia 0.13	990 zł
AMD Duron 1200 MHz		185 zł
AMD Duron 1300 MHz		190 zł

PROCESORY SOCKET 370	UWAGI	CENA
Celeron 1100A BOX		210 zł
Celeron 1300 MHz BOX		260 zł
Celeron 1400 MHz BOX		320 zł
Pentium III 1000MHz BOX		480 zł

PROCESORY SOCKET 478	UWAGI	CENA
Celeron 1.7GHz BOX		300 zł
Celeron 1.8GHz BOX		360 zł
Celeron 2000MHz BOX		420 zł
Pentium 4 1.8GHz BOX	Northwood	630 zł
Pentium 4 2.0GHz BOX	Northwood	770 zł
Pentium 4 2.2GHz OEM	Northwood	830 zł
Pentium 4 2.4GHz BOX	szyna FSB 533	1020 zł
Pentium 4 2.53GHz BOX	szyna FSB 533	1220 zł

PLITY GŁÓWNE SOCKET 478	UWAGI	CENA
Abit BD7-II	i845E	460 zł
Abit BD7-II	i845E, RAID	630 zł
Abit BE7	i845PE	670 zł
Asus P4B533	i845E	610 zł
Asus P4B533-E	i845E, RAID	700 zł
Asus P4B533-E	i845E, RAID, FireWire	820 zł
Asus P4S533	SiS 645DX	450 zł
ECS P4VXAD+	P4X333	270 zł
ECS P4S5A/DX	SiS645DX	280 zł
ECS L4S8A2L	SiS648, AGP x8, ATX	390 zł
Gigabyte 8PE667 PRO	i845PE	540 zł
Gigabyte 8PE667 ULTRA	i845PE	690 zł
Gigabyte 8SG667	SiS648	460 zł
MSI 845E MAX	i845E	400 zł
MSI 845PE MAX	i845PE	450 zł
Soltek SL-85DRV4-C	P4X266E	370 zł
Soltek SL-85ERV	VIA P4X400	520 zł

SOCKET 478	UWAGI	CENA
Abit KX7-333	KT333	440 zł
Abit KX7-333-R	KT333, RAID	530 zł
Asus A7S333	SiS745	340 zł
Asus A7V333	KT333, DDR, ATA/133, ATX	470 zł
Asus A7V333-RUF	KT333, SND, DDR333, RAID, USB-2	570 zł
ECS K7S5AL	SiS735, SND, DDR+DIMM, LAN	280 zł
ECS K7S6A	SiS745, SND, DDR333, ATA/100	280 zł
Gigabyte 7VRX	KT333, SND, DDR333, ATA/133	430 zł
Gigabyte GA-7VAXP	KT400	610 zł
MSI KT3 ULTRA2	KT333	360 zł
MSI KT3 Ultra2-RB	KT333	450 zł
Soltek SL-75DRV5	KT333, SND, DDR, ATA/133, ATX	390 zł
Soltek SL-75FRV	KT400	450 zł

SOCKET A	UWAGI	CENA
Abit KX7-333	KT333	440 zł
Abit KX7-333-R	KT333 RAID	530 zł
Asus A7S333	SiS745	340 zł
Asus A7V333	KT333, DDR, ATA/133	470 zł
Asus A7V8X	KT400 Serial ATA-150	740 zł
ECS K7S5AL	SiS735, SND, DDR+DIMM, LAN	280 zł
ECS K7VTA3 v3.1	KT333, LAN, RAID	340 zł
Gigabyte 7VRX	KT333, SND, DDR333, ATA/133	430 zł
Gigabyte GA-7VAXP	KT400	610 zł
MSI KT3 ULTRA2	KT333	360 zł
MSI KT3 Ultra2-RB	KT333	450 zł
Shuttle DOT-AK35GT2	KT333	370 zł
Soltek SL-75DRV5	KT333, SND, DDR, ATA/133	390 zł

Orientacyjne ceny zebrane na początku grudnia
na Warszawskiej Gieldzie Komputerowej

Tak wygląda jedna z kieszonkowych konsol. Dzięki niej możesz bawić się grami gdzie tylko zechcesz...



Tak wygląda prawdziwe czasopismo konsolowe. Pełne recenzji najnowszych gier dla PlayStation 2, GameBoy Advance, Xboxa, GameCube'a. Z dokładnymi poradnikami i kodami ułatwiającymi grę, z działem sprzętowym i nowinkami.

Czy chcesz czegoś więcej?
W najnowszym numerze **CLICK!-KONSOLE** znajdziesz wszystko...



**Od 9 grudnia
w twoim kiosku**

Przenośna

Odtwarzacze MP3 stają się coraz popularniejsze. Nie powinno cię to dziwić: na rynku pojawia się coraz więcej urządzeń tego typu, są one coraz bardziej zaawansowane, a jakość dźwięku coraz lepsza. Ceny zaś spadają...

Muzyka łagodzi obyczaje. Słuchasz jej w domu, płynie z głośników, gdy odpalasz swoją ulubioną grę komputerową, a także wtedy, gdy za pomocą przenośnego odtwarzacza umiłasz sobie drogę do szkoły. Przypatrzmy się więc urządzeniom, które wykorzystywane są do słuchania płyt oraz kaset.

Na szczęście dla użytkowników na rynku zaobserwować można powszechne dążenie do zmniejszania rozmiarów odtwarzaczy bez uszczerbku dla jakości odsłuchiwanej muzyki. Dostępny sprzęt obsługuje różnego rodzaju nośniki. Najpopularniejsze stają się odtwarzanie dźwięków z płyt kompaktowych lub z wbudowanej pamięci. Tak, tak! Technika idzie do przodu, a kasyety magnetofonowe powoli odchodzą do lamusa.

Słuchaj, gdzie chcesz

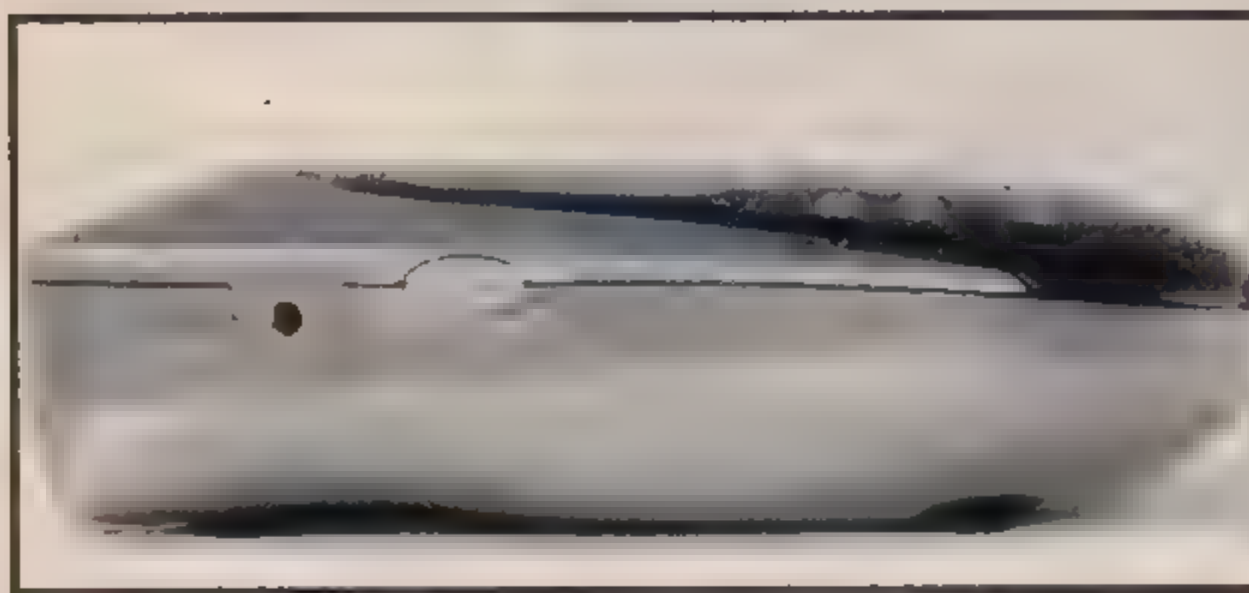
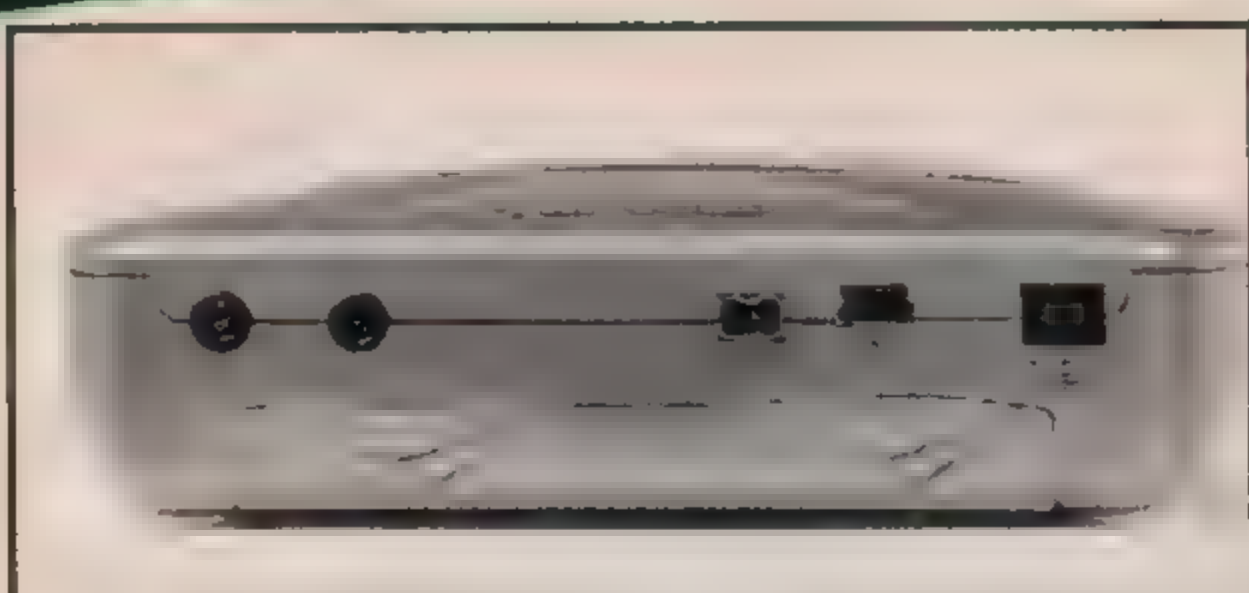
Przez wiele lat byłeś tak zachwycony swoim „kaseciakiem”, że nie szukałeś niczego innego. Jednak nadeszła wiekopomna chwila i wysłużonego walkmana postanowiłeś zamienić na coś nowego. Tylko czy dostałeś do rąk lepszy sprzęt? Oczywiście! Dziwne byłoby, gdyby postęp prowadził do gorszych rozwiązań.

Nowe „grajki” nazwano discmanami i zmieniono w nich wszystko. Czym nowy różnił się od starego? Przede wszystkim obsługiwanym nośnikiem. Kasyety magnetofonowe z rynku powoli wypierała płyta kompaktowa. W tym czasie producenci produkowali coraz to nowsze modele walkmanów i discmanów, a ty, spragniony lepszego brzmienia, kupowałeś nowe odtwarzacze. Następnie pojawiły się minidisci. Niestety, nie zadomowiły się one w naszych kieszonkach ze względu na wysokie koszty eksploatacji oraz trudności wiążące się z nabywaniem muzyki na tym nośniku.

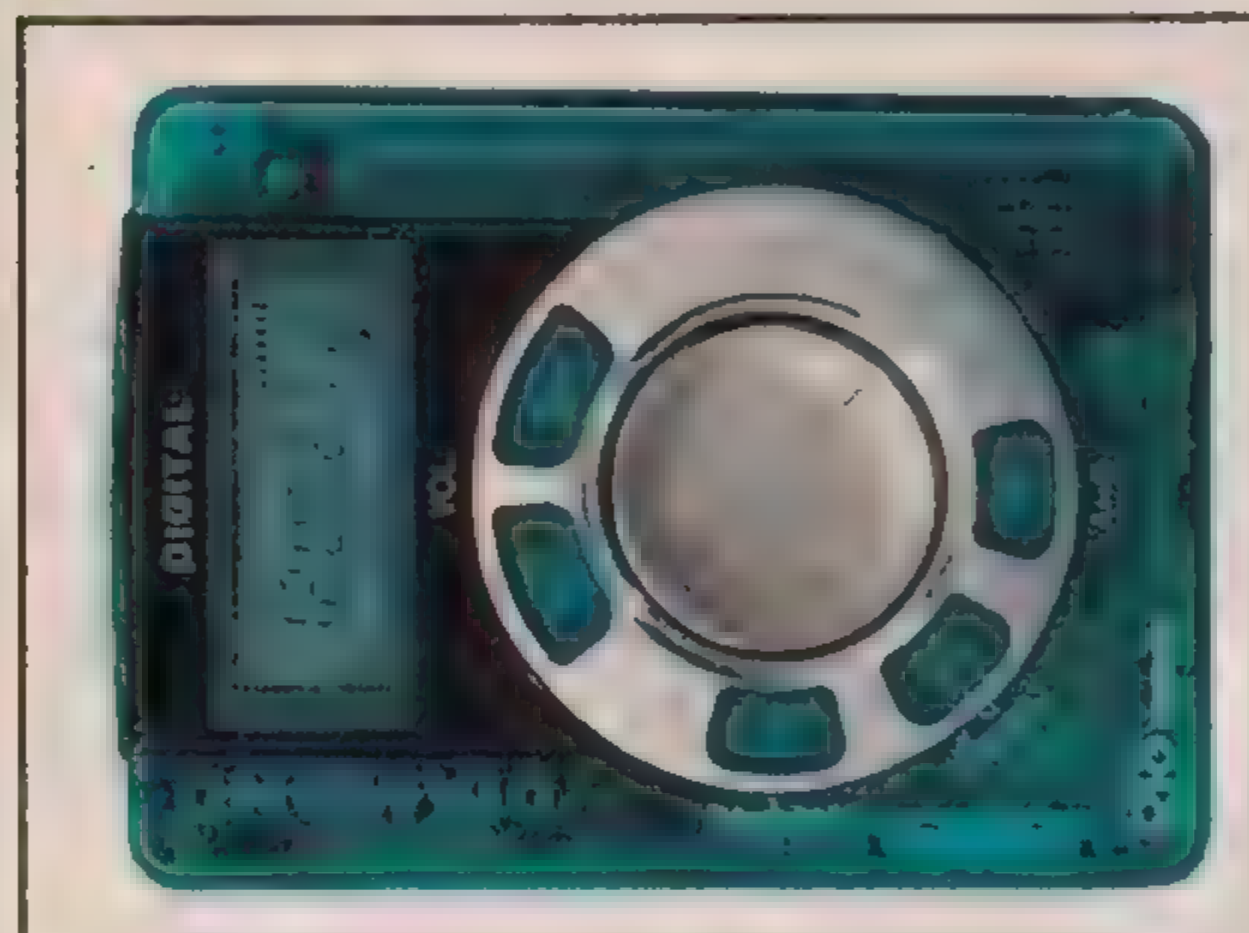
W końcu przyszedł czas na coś najnowocześniejszego, najmniejszego, a jednocześnie dorównującego kosztami standardowym „kaseciakom” czy odtwarzaczom płyt CD. Oczywiście chodzi o odtwarzacze muzyki w formacie MP3. Chyba zdecydowana większość zdążyła się już przyzwyczaić do przewagi, jaką wprowadza ten format. Dla niewtajemniczonych wyjaśnię, że MP3 to format zapisu plików dźwiękowych, wykorzystujący algorytm stratnej kompresji, dzięki czemu rozmiar pliku jest dużo mniejszy niż pliku bez kompresji. Jak wiadomo, format MP3 najpopularniejszy jest w Sieci, a postęp techniczny sprawia, iż roz-



powszechnianie informacji w ten sposób jest możliwe przy bardzo niskich kosztach. Oznacza to, że zasięg odbiorców jest praktycznie nieograniczony.



JukeBox 3 – liczba wyjść może przypisać o szybsze bicie serca nawet bardzo wymagających użytkowników. Nie zabrakło nawet cyfrowego wyjścia audio



Miłośnicy MP3 mogą wybierać pomiędzy odtwarzaczami czytającymi zwykle płyty audio oraz urządzeniami z własną pamięcią, korzystającymi tylko z plików MP3

	NAPA DAV 316	NAPA PA11	NAPA DAV 311	NAPA MCD 381
Obsługa płyt Audio-CD	tak	nie	tak	tak (miniCD)
Obsługa płyt CD-R/RW	tak	nie	tak	tak
Obsługa MiniDisc	nie	nie	nie	nie
Obsługa płyt VCD audio	tak	nie	tak	tak
Odczyt plików MP3	tak	tak	tak	tak
Dostępne wyjścia	sluchawkowe wyjście audio	sluchawkowe wyjście audio	wyjście audio wyjście wideo	sluchawkowe wyjście audio
Zasilanie bateryjne	2x 1.5V AA	1x 1.5V AA	2x 2A Ni-Mh	brak danych
Pamięć RAM	(x16) 64 Mbit	64 MB	—	brak danych
Czas działania baterii	do 15 godz. MP3 do 10 godz. CDA	do 15 godzin	brak danych	brak danych
Dodatkowo	funkcja AntiShock	funkcja dyktafonu złącze USB zgodność z systemami Windows i MacOS	odczyt płyt VideoCD pilot, OSD zasilacz MP3	cyfrowe radio
Obsługiwane formaty	MP3	MP3, WMA	MP3	MP3, WMA

muzyka



W odtwarzaczu MuVo firmy Creative zastosowano nietypowe rozwiązanie. Zamiast łączyć urządzenie z PC kablem USB, cały moduł odtwarzacza umieszcza się w porcie komputera

Swoją popularność MP3 zawdzięcza przede wszystkim łatwości, z jaką może być rozpowszechniany w Sieci, ale nie tylko. Nikogo nie dziwi już sytuacja, gdy w ciągu kilku godzin – nawet w polskich realiach, gdzie łączy Internetowe o dobrej przepustowości zdarzają się bardzo rzadko – użytkownik ściąga ponad 400 MB plików. Osoby posiadające pliki MP3 mogą słuchać muzyki bezpośrednio z twardych dysków za pomocą programu odtwarzającego wspomniany format bądź za pomocą przenośnego sprzętu, np. Napa PA11, Napa DAV-316. W Sieci funkcjonują setki witryn WWW lub serwerów ftp, z których bez żadnych opłat możesz ściągnąć interesujące cię nagrania. W świetle prawa autorskiego łatwy dostęp do darmowej muzyki jest problemem. Dopóki autor zezwala na taki proceder, pobieranie plików odbywa się bez większych kłopotów. Jednak w praktyce najczęściej nikt nie pyta twórcy o zgodę.

Nielegalne kopie mogą być przy minimalnych kosztach łatwo rozprowadzane za pomocą Internetu. Redukuje to znacznie przychody twórców. Co więcej, coraz większa dostępność nagrywarek CD-R sprawia, że, w porównaniu z wyprawą do sklepu po ulubioną płytę, o wiele tańsze staje się nagranie jej w domowym zaciszu. Oczywiście można znaleźć w Sieci legalne źródła muzyki – przede wszystkim są to wyspecjalizowane portale muzyczne. O Napsterze słyszał już chyba każdy. W ciągu ostatnich kilkunastu miesięcy stał się on synonimem naruszeń prawa autorskiego na masową skalę. Napster umożliwiał pobieranie plików muzycznych w formacie MP3 bezpośrednio z twardych dysków innych użytkowników systemu. Atrakcyjność aplikacji wynikała przede wszystkim z możliwości nieodpłatnego pobierania i rozpowszechniania utworów muzycznych.

MP3 pod ostrzałem

Proces sądowy wytoczony firmie Napster przez RIAA (Związek Amerykańskich Producentów Płyty) miał doprowadzić do zaprzestania działalności w Sieci i usunięcia aplikacji umożliwiającej naruszanie praw autorskich na masową skalę. Takie właśnie zarzuty przedstawiono Napsterowi. Najważniejszym argumentem obrony był tzw. dozwolony użytek. Napster podczas procesu twierdził, że użytkownicy systemu korzystają z formy dozwolonego użytku (fair use) – samplingu. Ale czy pobieranie utworu z Sieci może zostać uznane za sampling, czyli kopiowanie piosenki w celu zdecydowania się na kupno całej płyty CD? Tego rodzaju stwierdzenie jest dość dyskusyjne. Nie ma natomiast wątpliwości, że sampling jest naruszeniem prawa autora do zdecydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności.

Nietrudno stwierdzić, że Internet ma duży wpływ na ewolucję pojęcia „dozwolony użytek”. W razie konfliktu pomiędzy uprawnieniami autora

NAPA DAV316

Przykładem urządzeń odtwarzających cyfrowe nagrania muzyczne są produkty firmy NAPA. Pierwszym z nich jest DAV316, który z wyglądu przypomina poczwier, używane do tej pory odtwarzacze płyt kompaktowych, tzw. „discmany”. DAV316 potrafi odtwarzać płyty CD oraz muzykę zapisaną w formacie MP3. Dla większości odtwarzacz ten jest niezwykle poręcznym urządzeniem. Wiadomo, że na płytę audio CD zmieści się 74 lub 80 minut muzyki (pomijając płyty CD o pojemności powyżej 80 minut, z którymi zdarzają się często problemy). Natomiast dzięki możliwości odtwarzania MP3 na zwykłej płycie CD zmieścisz ponad 8 razy więcej muzyki!!! DAV316 bez problemów radzi sobie z odczytywaniem płyt CD, nawet tych 80-minutowych czy multisesyjnych, oraz płyt CD-RW. Warto dodać, iż po umieszczeniu jakiegokolwiek katalogu, player oznaczy go jako kolejny album i wszystkie pliki wewnątrz odczyta bez najmniejszego kłopotu.

■ W opakowaniu odtwarzacza DAV316 znajdziesz słuchawki, pilota, pasek na ramię, dwa akumulatory Ni-MH oraz ładowarkę/zasilacz. Słuchawki i pilot posiadają pozłacane końcówki, dzięki czemu następuje lepsze przewodzenie prądu. Wpływa to z kolei na lepszą jakość odtwarzanej muzyki. Osoby zajmujące się zawodowo dźwiękiem oraz te, które cenią sobie muzykę bardzo dobrej jakości, z pewnością docenią ów dodatek. Słuchawki zostały bardzo dobrze wyprofilowane,

dzięki czemu idealnie dopasowują się do uszu. Warto wspomnieć o pilocie, dzięki któremu zrobisz wszystko, co tylko umożliwi player. Producent zadbał nawet o to, aby opcja HOLD znajdowała się na pilocie!

■ Pasek na ramię pomoże ci zamocować odtwarzacz na kierownicy roweru, pod kurtką, oraz w wielu innych miejscach. Jeżeli masz możliwość podpięcia zasilacza, to odtwarzacz może korzystać z gniazdka, a w tym czasie player automatycznie ładuje baterie! Odtwarzacz może nie jest najmniejszy, ale pamiętaj, że ma on odczytywać płyty CD.

■ DAV316 daje ci możliwość wyboru pięciu ustawień equalizera dźwięku (NORMAL, CLASSIC, POP, JAZZ, ROCK). Dostępnych jest też kilka sposobów odtwarzania muzyki. Możesz albo słuchać jednego utworu w kółko, albo losowo wybrać utwór. W DAV316 znajdziesz też opcję umożliwiającą przesłuchanie pierwszych 10 sekund każdej piosenki. Jeżeli odtwarzasz płytę audio a nie potrzebujesz funkcji ESP, możesz ją wyłączyć, co zaowocuje wydłużeniem czasu słuchania z ok. 7/8 do 9/10 godzin. Jednak w przypadku słuchania muzyki z MP3 nie ma możliwości wyłączenia ESP. Na wyświetlaczu umiejscowionym na playerze ciągle widoczne są: stan baterii, tytuł utworu, czas odtwarzania danego utworu, tryb equalizera dźwięku oraz to, czy aktualnie odtwarzany utwór zapisany jest w formacie MP3, czy też jest to ścieżka audio.



Wyświetlacz

Poza pokazywaniem tytułu utworu pojawiają się tutaj ważne informacje dotyczące trybu pracy urządzenia oraz stanu baterii

Zgodność z wieloma formatami płyt CD

Mimo malejących cen kart pamięci, wykorzystanie płyt CD jako nośników ma wiele zalet. Zyskujesz nie tylko możliwość słuchania zwykłych płyt CD, ale i produkowania własnych składanek

System AntiShock

Porządny odtwarzacz nie może obejść się bez jakiegoś systemu zabezpieczającego przed przerwami w odtwarzaniu muzyki spowodowanymi wstrząsami. Ten model wytrzyma aż 120 sekund wibracji!



Coraz więcej urządzeń posiada nie tylko popularne, choć wolne, złącze USB, ale i szybsze SB1394. Oczywiście, aby móc skorzystać z szybkiego przesyłania plików, trzeba mieć odpowiednią kartę 1394 w komputerze

a interesami osoby korzystającej z utworu, w ramach dozwolonego użytku priorytetowo powinien zostać potraktowany twórca. A co z argumentem, że użytkownicy aplikacji takich jak Napster pozostają w związku towarzyskim, uzasadniającym zastosowanie przepisów o dozwolonym użytku na gruncie prawa polskiego? W Polsce bez zezwolenia twórcy wolno nieodpłatnie korzystać z już rozpowszechnionego utworu w zakresie własnego użytku osobistego. Zakres własnego użytku osobistego obejmuje krąg osób pozostających w związku osobistym, w szczególności pokrewieństwa, powinowactwa lub stosunku towarzyskiego.

Problem bez rozwiązania?

W sytuacji, gdy prawo nie jest w stanie skutecznie zatrzymać rozpowszechniania muzyki w Internecie, istnieją co najmniej dwie drogi rozwiązania problemu MP3 – zmiana metod dystrybucji muzyki lub zabezpieczenia techniczne. Pierwsza możliwość sprowadza się do wytworzenia sytuacji, w której nie będzie opłacało się nielegalnie kopiować muzyki, ponieważ tańszy będzie zakup z legalnych źródeł. Jednak jeśli utwory będą rozpowszechniane w formie niezabezpieczonych plików MP3, z pewnością prędzej czy później zostaną udostępnione internautom za darmo. I właśnie w związku z tym pojawiają się inicjatywy mające na celu stworzenia nowego, w pełni bezpiecznego formatu służącego do przechowywania muzyki w formie zapisu cyfrowego. Pytanie tylko, czy to na pewno będzie opłacalne?

Rozwiązania techniczne ewoluują obecnie w kilku kierunkach. Niektóre znalazły już szerokie zastosowanie, inne, przykładowo monitorowanie Sieci czy oznaczanie plików w formie dodatkowych bitów, dopiero zaczynają się przebić. Oznaczenie każdej kopii utworu rozpowszechnianego w Sieci „elektronicznym numerem seryjnym” będzie wiązało się z ułatwieniami dowodowymi w przypadku naruszenia praw autorskich. Jeśli piracka kopia pliku będzie dostępna w Internecie, z łatwością będzie można bowiem znaleźć jej źródło.

Marin Fischer

NAPA PA11

Drugi odtwarzacz MP3 firmy NAPA to urządzenie oznaczone symbolem PA11. Pierwszym jego wyróżnikiem jest rozmiar. NAPA PA11 posiada własny twardy dysk oraz wbudowaną kartę pamięci o pojemności 64 MB. Dodatkowo istnieje możliwość dołożenia karty SmartMedia, dzięki czemu powiększysz pojemność nawet o 256 MB!! Muzykę przegrywasz przez złącze USB. PA11 posiada wbudowany mikrofon, dzięki czemu może też pełnić funkcję podręcznego dyktafonu.

■ Player zasilany jest przez jedną baterię (popularny paluszek) i nie ma przewidzianego innego źródła zasilania. Dzięki takiemu rozwiązaniu jest bardzo lekki – waży ok. 50 gramów. Do tego dochodzą jeszcze bardzo małe rozmiary 7x74x22mm (dł. x wys. x szer.). Dzięki takim atrybutom odtwarzacz nie sprawia żadnych problemów w transporcie! Urządzenie umieszczone w kieszeni w niczym ci nie przeszkadza. NAPA PA11 posiada parametry techniczne bardzo zbliżone do modelu poprzedniego. Equalizer dźwięku ma również pięć trybów (No EQ, Jazz, Pop, Classic, Rock). Wśród opcji odtwarzania dostępne są: Repeat One, Repeat None, Repeat All. W podmenu About znajdziesz informacje o pamięci wewnętrznej, pamięci zewnętrznej (jeżeli włożysz kartę SmartMedia) oraz aktualną wersję FirmWare. Dodatkowo NAPA na dołączonej płytce dodaje oprogramowanie, które sprawdzi aktualną wersję firmwaru dostępną na stronie producenta i, w przypadku pojawienia się nowszej, ściągnie i uaktualni oprogramowanie playera.

■ Kolejną dostępną opcją jest tzw. Power Saving. Pozwala on ustawić czas, po którym player ma się samoczynnie wyłączyć, kiedy nie odtwarzasz muzyki. Dostępne są tryby: jedna, dwie, pięć i dziesięć minut. Z poziomu menu masz też możliwość wykasowania muzyki lub zarejestrowanego dźwięku przez mikrofon. Player ten odczytuje tagi ID3 z plików MP3. Na wyświetlaczu, prócz wspomnianego tytułu, znajdziesz: aktualny stan baterii, tryb EQ, długość danego utworu, czas, jaki minął od początku, oraz tryb odtwarzania. Muzyka jest czysta, a poziom szumów na tyle niski (poniżej 88 dB), że właściwie ich nie słyszysz. Do playera NAPA dodaje słuchawki oraz kabel do komunikacji z komputerem przez złącze USB v1.1 (PC/MAC). Na dołączonej płytce znajdziesz też niezbędne sterowniki oraz oprogramowanie do aktualizacji FirmWare i przekształcania kart SmartMedia na format playera. Player ma też miejsce, gdzie możesz zamocować sznurek.

Odtwarzacze NAPA do testów dostarczyła firma:
A-Max Technology GmbH
Helmholtzstrasse 2-9
10587 Berlin
Niemcy
<http://www.amaxde.com>



Złącze USB

Za komunikację z komputerem odpowiada złącze USB. Jest ono na tyle rozpowszechnione, że żaden posiadacz PC nie powinien mieć kłopotów z wymianą plików

PCFormat

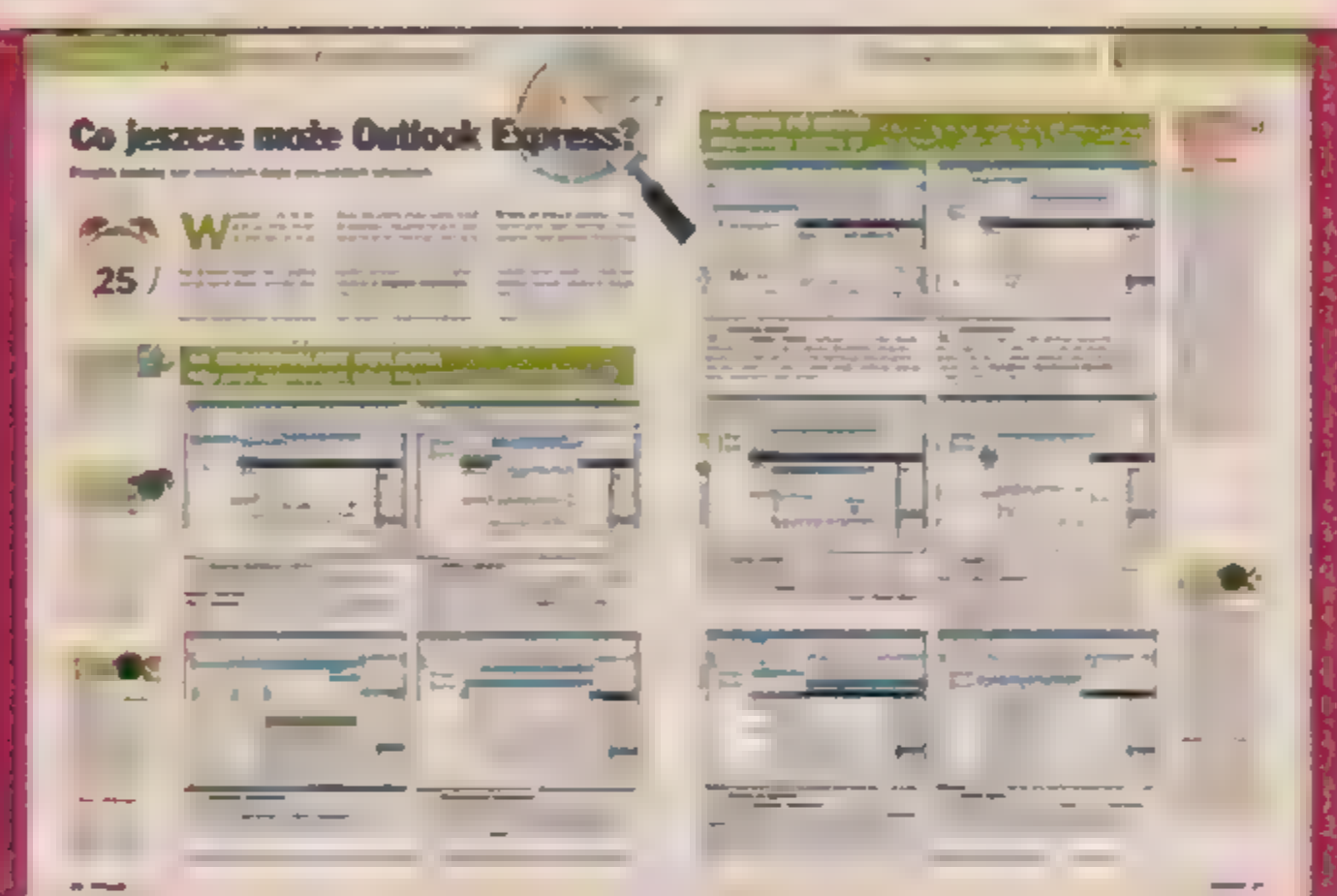
UCZYMY OD PODSTAW

POZNAJ KOMPUTER KROK PO KROKU



4 SUPERTESTY

10 polskich aplikacji
multimedialnych,
17 płyt głównych



160 STRON PORADNIKÓW

140 Porad na Nowy Rok
Tajemnice Windows XP
Sekrety Outlook Expressa
Maksymalny Office XP
Logo firmowe w Wordzie
Bazy danych w Excelu



PCFormat

Styczeń	Luty	Martec	kwiecień
Ph 6 12 20 27 Wt 7 14 21 28 Śr 1 8 15 22 29 Cz 2 9 16 23 30 Pi 3 10 17 24 31 So 4 11 18 25 N 5 12 19 26	Ph 3 10 17 24 Wt 4 11 18 25 Śr 5 12 19 26 Cz 6 13 20 27 Pi 7 14 21 28 So 8 15 22 29 N 9 16 23 30	Ph 2 10 17 24 31 Wt 3 11 18 25 Śr 4 12 19 26 Cz 5 13 20 27 Pi 6 14 21 28 So 7 15 22 29 N 8 16 23 30	Ph 1 8 15 22 29 Wt 2 9 16 23 30 Śr 3 10 17 24 Cz 4 11 18 25 Pi 5 12 19 26 So 6 13 20 27 N 7 14 21 28
Maj	Czerwiec	Lipiec	Sierpień
Ph 8 15 22 29 Wt 9 16 23 30 Śr 1 8 15 22 29 Cz 2 9 16 23 30 Pi 3 10 17 24 31 So 4 11 18 25 N 5 12 19 26	Ph 2 9 16 23 30 Wt 3 10 17 24 Śr 4 11 18 25 Cz 5 12 19 26 Pi 6 13 20 27 So 7 14 21 28 N 8 15 22 29	Ph 7 14 21 28 Wt 8 15 22 29 Śr 9 16 23 30 Cz 1 10 17 24 31 Pi 2 11 18 25 So 3 12 19 26 N 4 13 20 27	Ph 4 11 18 25 Wt 5 12 19 26 Śr 6 13 20 27 Cz 7 14 21 28 Pi 8 15 22 29 So 9 16 23 30 N 10 17 24 31
Wrzesień	Październik	Listopad	Grudzień
Ph 1 8 15 22 29 Wt 2 9 16 23 30 Śr 3 10 17 24 Cz 4 11 18 25 Pi 5 12 19 26 So 6 13 20 27 N 7 14 21 28	Ph 6 13 20 27 Wt 7 14 21 28 Śr 8 15 22 29 Cz 9 16 23 30 Pi 1 10 17 24 31 So 2 11 18 25 N 3 12 19 26	Ph 3 10 17 24 Wt 4 11 18 25 Śr 5 12 19 26 Cz 6 13 20 27 Pi 7 14 21 28 So 8 15 22 29 N 9 16 23 30	Ph 1 8 15 22 29 Wt 2 9 16 23 30 Śr 3 10 17 24 Cz 4 11 18 25 Pi 5 12 19 26 So 6 13 20 27 N 7 14 21 28

MEGAPAKIET 2003

1 KSIĄŻKA

Techniki fotograficzne, praktyczne porady,
kursy, 116 stron

1 KALENDARZ NA 2003 ROK

Zorganizuj swój czas

1 PONAD 8000 GRAFIK

Kliparty, zdjęcia, animacje na płycie CD

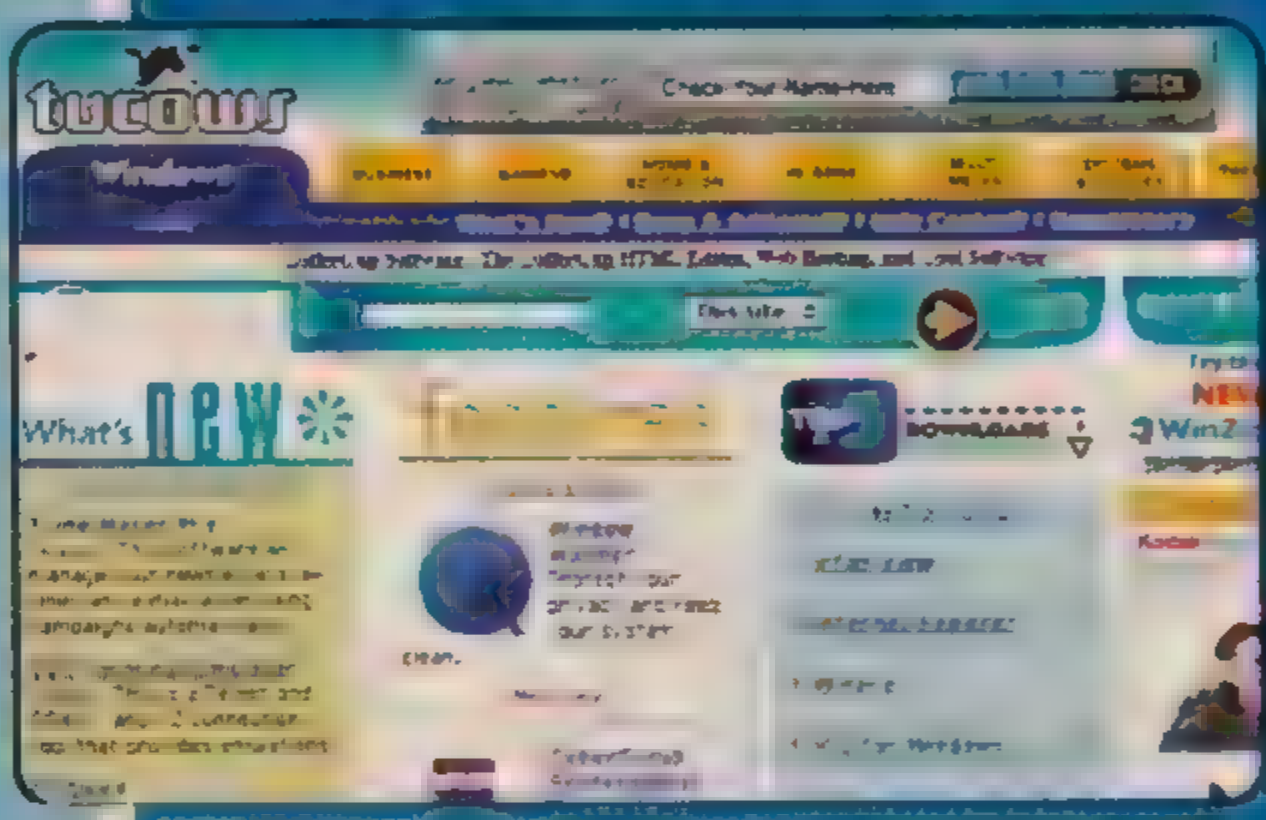


Numer styczniowy już w sprzedaży!

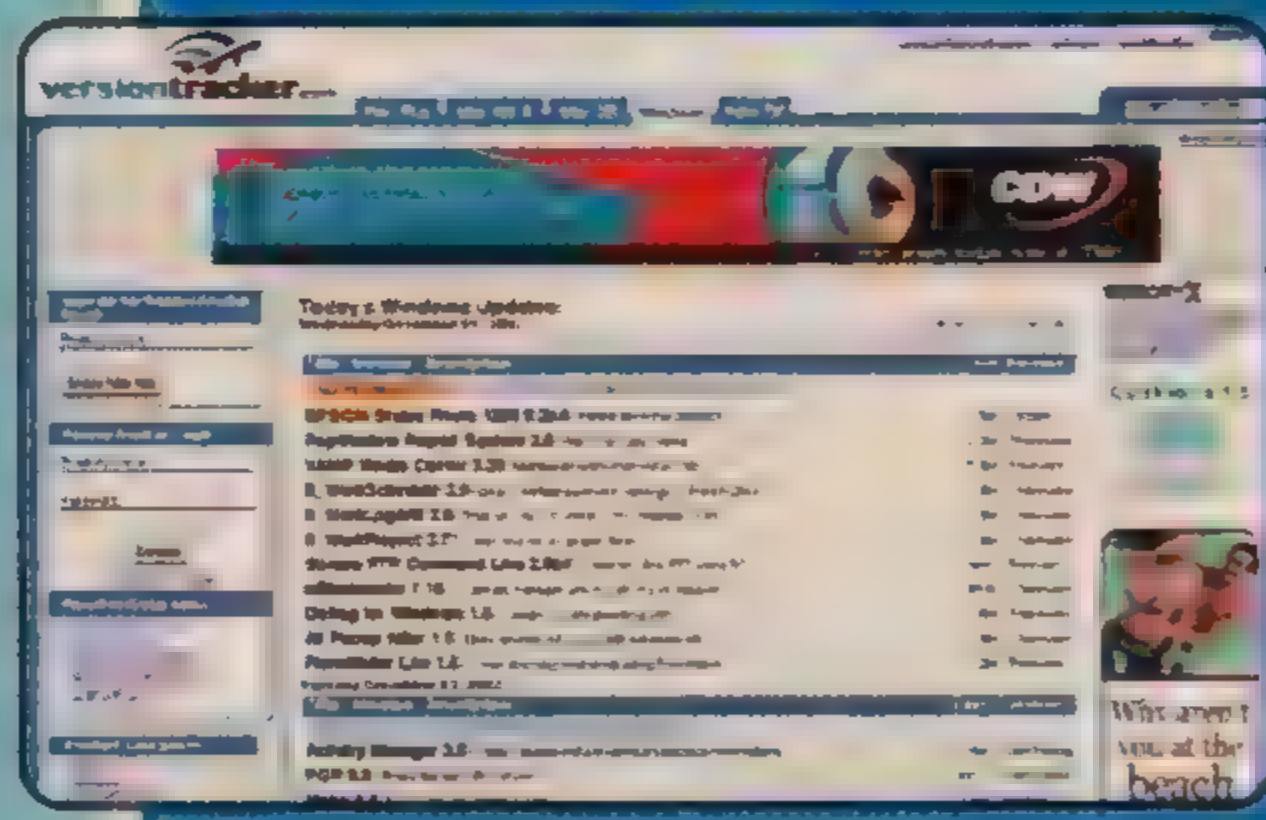
Nie chcesz? To nie płać...

Skąd je wziąć?

Największym magazynem darmowych programów jest oczywiście Internet. Wielu twórców oprogramowania ma swoje witryny w sieci i tam umieszcza najnowsze wersje aplikacji, dodatki do nich czy np. instrukcje obsługi. Poza tym istnieje wiele portali specjalizujących się w dostarczaniu oprogramowania typu freeware i shareware.



Chyba najbardziej znaną witryną z darmowymi (i nie tylko) programami jest popularny TUCOWS. Portal ten doczekał się kilkudziesięciu kopii umieszczonych w różnych krajach na wielu serwerach. Zawartość wszystkich „tukowsów” jest podobna, choć mogą się one różnić częstotliwością aktualizacji – oznacza to, że nie wszędzie możesz znaleźć równie świeże wersje programów. Serwis TUCOWS znajdziesz pod polskim adresem <http://tucows.icm.edu.pl>.



Kolejnym wartym odwiedzenia miejscem w sieci jest <http://www.versiontracker.com>. Serwis ten oferuje bogaty zbiór oprogramowania freeware i shareware, znajdziesz tu także aktualizacje normalnych, płatnych programów. Ciekawostką jest fakt, że VERSIONTRACKER oferuje oprogramowanie dla Windows, Macintosha oraz komputerów pracujących pod kontrolą systemu PalmOS.

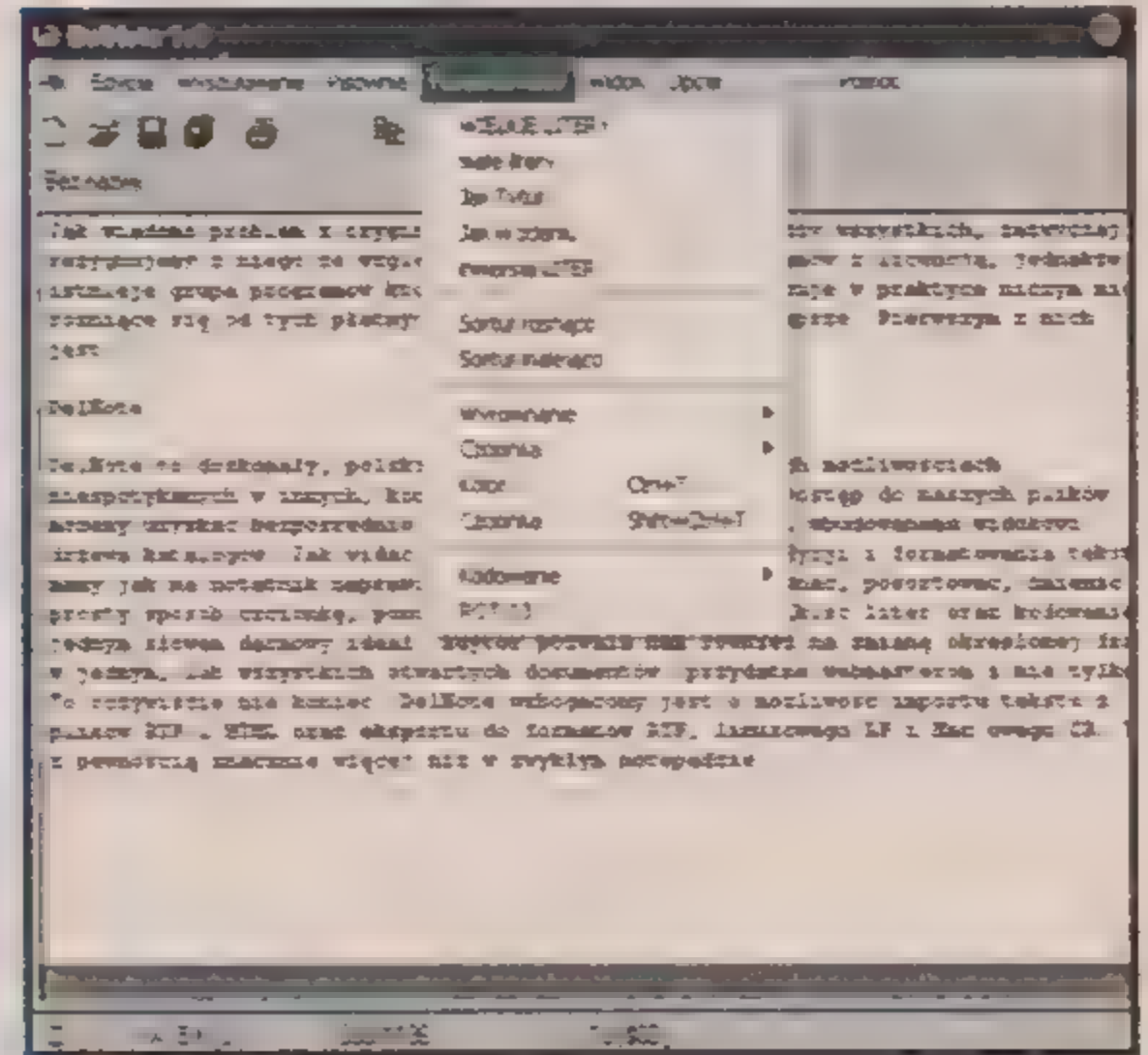
Komputer bez programów może służyć jedynie do ozdoby pokoju czy biura. Edytory tekstu, programy graficzne, przeglądarki i inne akcesoria są i niezbędne, i kosztowne. Na szczęście istnieją grupy zapaleńców tworzących całkiem dobre i do tego darmowe oprogramowanie

Jak wiadomo, problem z oryginalnym oprogramowaniem dotyczy wszystkich posiadaczy komputerów. Zazwyczaj rezygnujemy z jego zakupu ze względu na wysokie koszty. Jednak na rynku krąży grupa programów, które nie tylko są darmowe, ale czasami przewyższają nawet swoje płatne odpowiedniki. Dokonajmy krótkiego przeglądu takiego oprogramowania, które każdy z nas zupełnie legalnie może pobrać i użytkować. Pierwszym z nich jest:

DelNote

http://www.freeware.civ.pl/txt_1.shtml

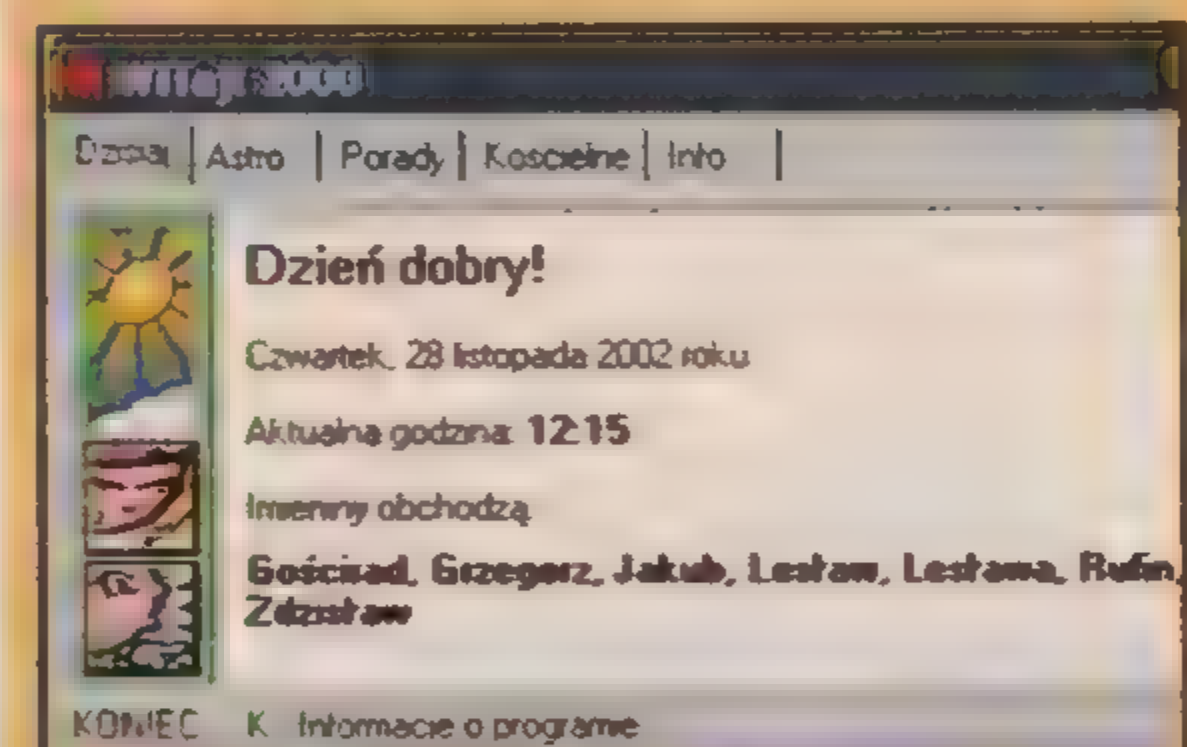
DelNote to doskonały, polski notatnik o możliwościach niespotykanych w innych, konkurencyjnych programach. Dostęp do plików możesz uzyskać bezpośrednio z poziomu aplikacji, dzięki wbudowanemu widokowi drzewa katalogów. Wbrew pozorom, w DelNote masz naprawdę sporo – jak na notatnik – możliwości edycji i formatowania tekstu. Możesz go wyrównać, posortować, zmienić w prosty sposób czcionkę, ponumerować linie, zmienić wielkość liter oraz kodowanie – jednym słowem darmowy ideał. Edytor pozwala również na zmianę określonej frazy w jednym lub wszystkich otwartych dokumentach. To oczywiście nie koniec. DelNote wzbogacony jest o możliwość importu tekstu z plików RTF i HTML oraz eksportu do formatów RTF, linuxowego LF i Mac’owego CR. To z pewnością znacznie więcej niż w zwykłym notepadzie.



Witaj 2000

http://republika.pl/sir_mediv/download.html

Ponieważ nie na samym notatniku opiera się przyjemna praca, kolejnym programem, który na pewno pomoże ci w codziennym organizowaniu dnia, jest Witaj 2000. Jest on odpowiednikiem tradycyjnych kalendarzy wiszących na ścianach. Witaj 2000 nie tylko poinformuje cię o tym, który masz dziś dzień. Dowiesz się z niego także, kto w danym dniu obchodzi imieniny, przypomni ci o urodzinach czy ważnej rocznicy, poda wszelkie możliwe dane astronomiczne, poradę na dany dzień, a nawet twój biorytm. Jak widać, jest to program niezbędny, który powinien znaleźć się na twardym dysku twojego komputera.



File Master

<http://republika.pl/filemaster/>

Czym byłby komputer bez bardzo dobrego i zaawansowanego menadżera plików, i to najlepiej jeszcze w języku polskim? FileMaster ver. 1.70 posiada ogromne możliwości konfiguracyjne, wsparcie dla UNICODE, wbudowaną obsługę archiwów. Wygląd, interfejs, skróty klawiszowe, menu, zakładki – to wszystko może być tworzone i edytowane przez użytkownika, przez co aplikacja staje się przyjazna i niezwykle wygodna w użyciu. Oczywiście za pomocą FileMastera zrobisz ze swoimi plikami i katalogami praktycznie wszystko – jeśli korzystałeś kiedyś z Windows Commandera, to powiem, że FileMaster praktycznie nie

różni się możliwościami od tego kultowego narzędzia. Brak mu jedynie obsługi FTP, przez co staje się bardziej ubogi od swojego konkurenta. Program z pewnością wart jest uwagi i polecenia; cieszy również fakt, że tworzony jest przez Polaków. Warto dodać, że FileMaster działa we wszystkich systemach z rodziny Windows.

Gimp

<http://tucows.icm.edu.pl>

Skoro masz już możliwość tworzenia plików tekstowych w programie DelNote, program Witaj 2000 pomoże ci w zorganizowaniu dnia, a za pomocą FileMastera będziesz mógł zarządzać bazą plików, na twoim dysku brakuje jeszcze programu, z pomocą którego mógłbyś narysować sobie tapetę i nie tylko. Jest nim Gimp. Doskonały, wieloplatformowy edytor, który swoimi możliwościami może konkurować z płatnymi pakietami. Ogromna ilość funkcji, filtrów, wtyczek i skryptów czyni Gimp'a w pełni profesjonalnym narzędziem do edycji i tworzenia grafiki oraz obróbki zdjęć. Chociaż jest to program do obsługi grafiki rastrowej, równie znakomicie radzi sobie przy tworzeniu obrazków dla stron WWW. Wyglądem Gimp przypomina



Photoshopa, nic więc dziwnego, że potrafi obrabiać pliki w formacie PSD i umie korzystać z plików Filter Factory (AFS). Zawiera także kilka menu operacyjnych, bardzo dużą ilość narzędzi edycyjnych. Praca na warstwach pozwala na nakładanie na siebie różnych efektów, a praca w wielu oknach na wycinanie grafiki i wklejanie jej w inne miejsca.

Kerio Personal Firewall

http://www.freeware.civ.pl/inet_5.shtml

Za dobrodziejstwa gwałtownego rozwoju i stałego dostępu do Internetu użytkownicy płacą rosnącym ryzykiem ataku intruzów z zewnątrz. Aby ograniczyć dostęp niepożądanych osób do zasobów sieci lokalnych, zaczęto w roku 1985 sprzedawać wraz z routerami urządzenia działające na zasadzie filtrów pakietów. Był to początek technologii, która została później ochrzczona nazwą „firewall”. Kerio Personal Firewall jest to darmowy filtr do użytku domowego, który ma za zadanie ochronić cię przed atakami hackerów. Warto dodać, że program potrafi wykryć podejrzaną działalność systemu i aplikacji, oraz uniemożliwić im połączenie i udostępnienie danych przez Internet. Aplikacja chroni też przed działaniem i aktywnością koni trojańskich, ponieważ sprawdza wiarygodność uruchamianych przez siebie programów. Kerio Personal Firewall pozwala również na tworzenie specjalnych filtrów przez użytkownika.

PINs

<http://task.gda.pl/tucows/>

PINs umożliwia bezpieczne przechowywanie poufnych informacji, takich jak: hasła, pin'y, numery kart kredytowych, itp. Program posiada bardzo wygodny, polski interfejs i mnóstwo opcji pozwalających na właściwe dostrojenie go do własnych potrzeb.

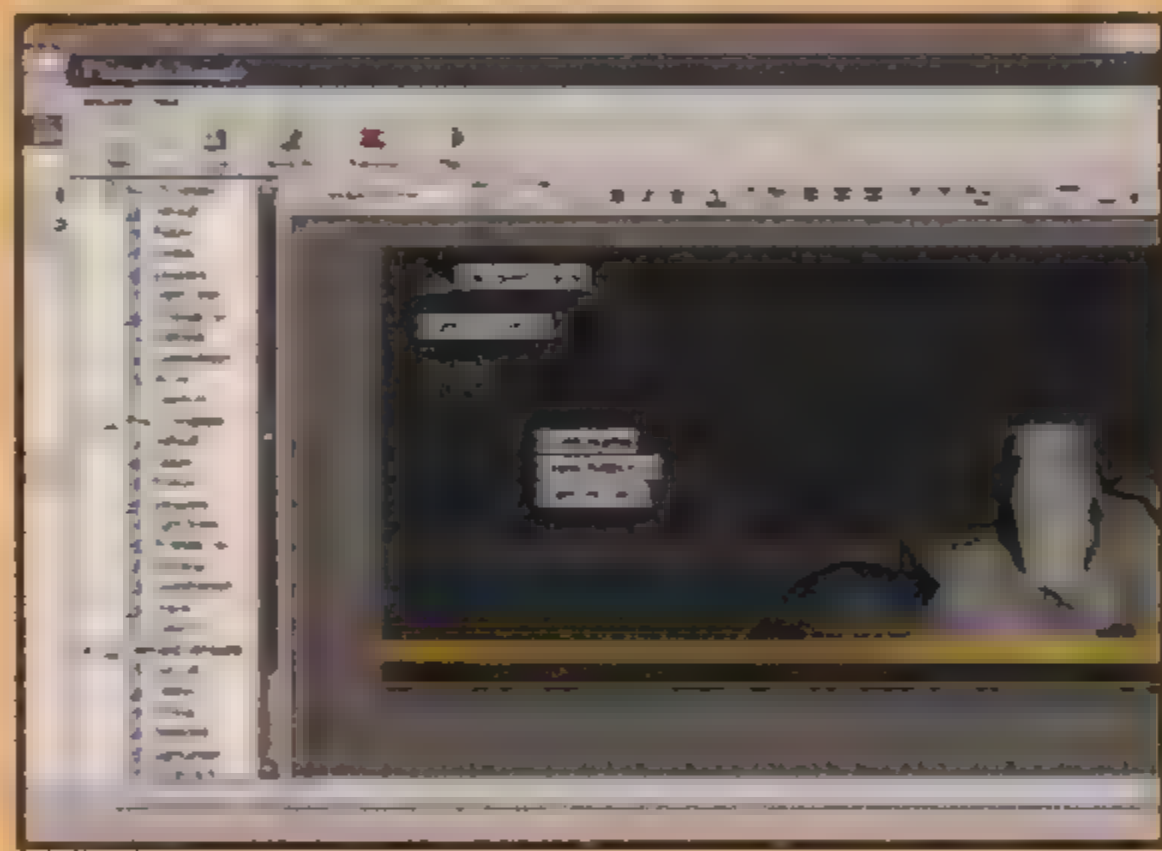
Wprowadzane dane kodowane są przy pomocy 448 bitowego algorytmu Blowfish, dzięki czemu nie musisz obawiać się dostępu niepowołanych osób.

PINs nie korzysta z dodatkowych bibliotek, czy rejestru. Dzięki temu możesz umieścić go np. na dyskietce i stamtąd uruchamiać. Ponadto z aplikacji może korzystać kilku użytkowników tego samego PC-ta, poprzez tworzenie profili.

Fox Mail

<http://republika.pl/billydean/poczta.html>

Chyba jeden z bardziej rozbudowanych klientów e-mail. Kolorowy, przyjemny i maksymalnie konfigurowalny interfejs programu od początku zachęca do korzystania z tego cacka. W ładnym opakowaniu otrzymujemy bardzo porządne narzędzie do obsługi poczty na dowolnej ilości kont. FoxMail posiada wiele niespotykanych w innych aplikacjach funkcji, jak np. możliwość ekspresowego wysyłania maili z pominięciem serwera SMTP, zdalną obsługę konta, importowanie wiadomości i kontaktów z innych programów. Program pozwala też na filtrowanie poczty, automatyczne umieszczanie maili w danym folderze, usuwanie spamu. FoxMail obsługuje czytanie wiadomości zarówno w formacie tekstowym, jak i HTML. Aplikacja posiada również moduł sprawdzania pisowni (tylko język angielski) oraz konwersji znaków (nie uwzględnia jednak polskiego kodowania). Program jest stabilny i szybki, nie obsługuje jednak polskich liter i to chyba jego największy minus. FoxMail to z pewnością produkt godny polecenia, jako alternatywa dla aplikacji Microsoftu.



Irfan View

<http://tucows.icm.edu.pl>

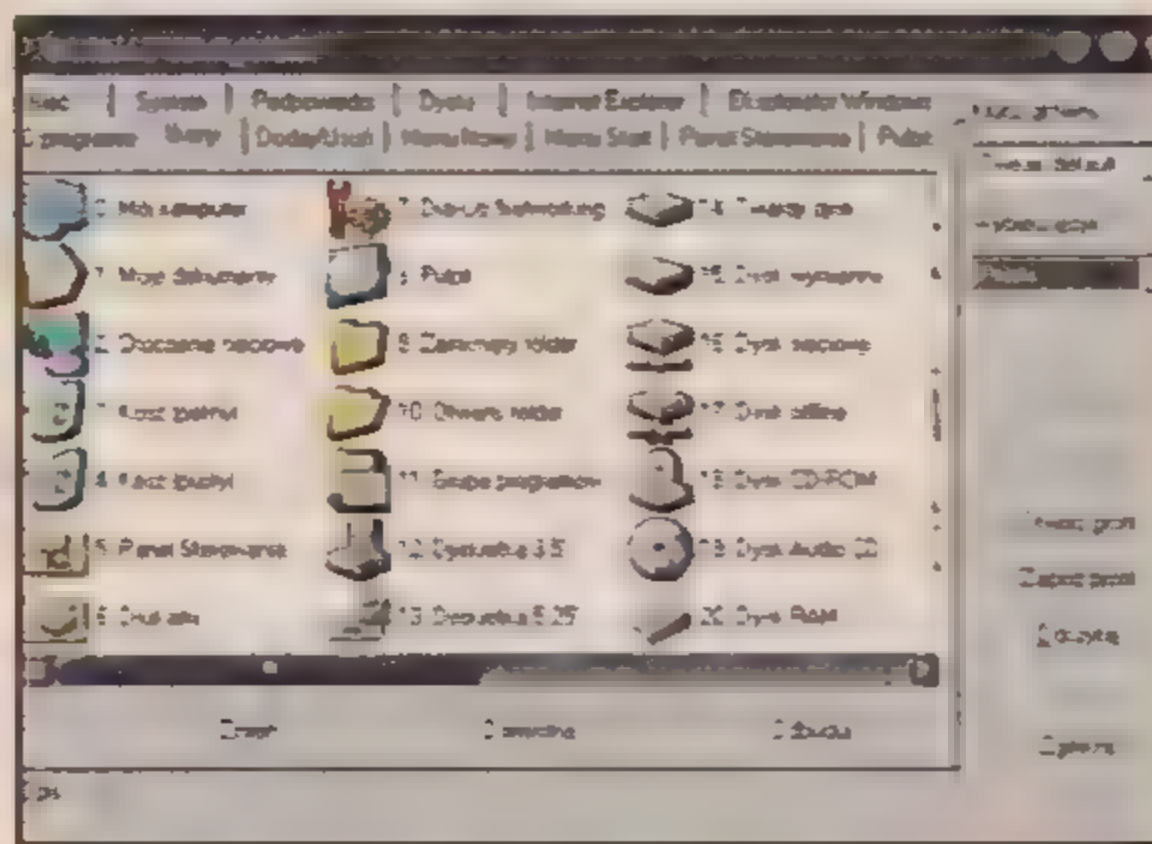
Doskonała przeglądarka, której nie trzeba przedstawiać. Obsługuje większość formatów graficznych, posiada opcję zrzucania ekranu oraz podstawowe funkcje obróbki zdjęć. Można również ściągnąć pluginy, które zwiększają jej możliwości.

Windows Configurator

<http://freeware.prv.pl/>

Windows Configurator jest programem, który pozwala na zmianę wielu ustawień w systemie Windows 9x. Większości z nich nie można wykonać normalnie w żadnym oknie właściwości czy systemowym programie, ale trzeba ręcznie pogrzebać w rejestrze. Dzięki Windows Configuratorowi można: zmienić 38 systemowych ikon, zmienić lub usunąć wpisy z 'Dodaj/Usuń programy', wybrać, które elementy są widoczne w menu 'Nowy', ukryć elementy Menu Start, ukryć ikony z Pulpitu albo całkowicie go wyłączyć. Da się również: ukryć dyski, zmienić ustawienia sieci, wyłączyć dostęp do różnych opcji Internet

Explorera, wyłączyć edycję rejestru, zmienić dymki dla Mojego Komputera, Dokumentów itp.



Drive Rescue

http://home.arcor.de/christian_grau/rescue

Bardzo przydatny i, aż dziw bierze, że darmowy program do odzyskiwania przypadkowo skasowanych plików, utraconych danych, czy nawet tablic partycji. Interfejs użytkownika przypomina windowsowego Explorera. Warto dodać, że obsługa programu i poruszanie się po katalogach są bardzo proste. Drive Rescue swoimi możliwościami dorównuje niektórym shareware'owym pakietom.

Cinema Player

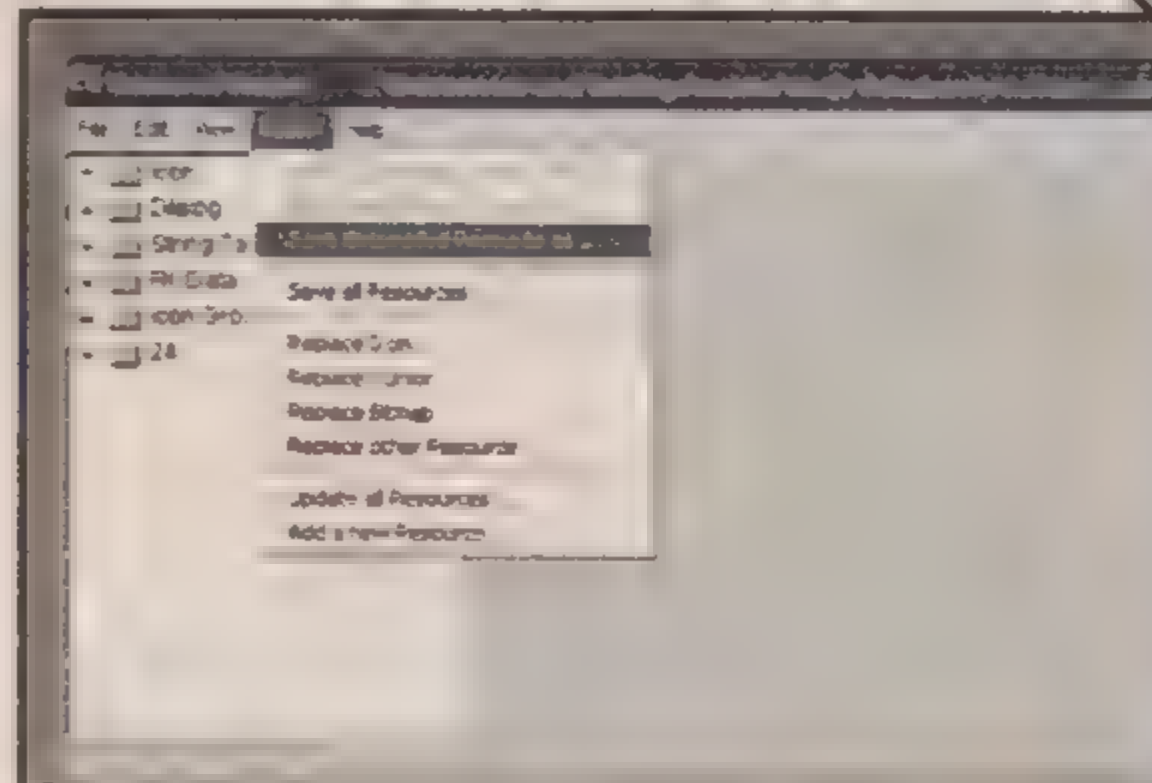
<http://www.bloomen.tc.pl/soft.htm>

Znakomity player ze wszystkim, czego takiej aplikacji potrzeba. Intuicyjny interfejs, mnóstwo ułatwień, playlista, sterowanie prędkością wyświetlanych napisów to tylko część jego możliwości. Poza tym jest stabilny i bezproblemowy w obsłudze i użytkowaniu.

Resource Hacker

www.users.on.net/~johnson/resourcehacker/

Program stworzony do przeglądania, edycji, zmiany nazw, wyciągania i dodawania zasobów zawartych w plikach wykonywalnych i bibliotekach. Przydatne narzędzie m.in. do spolszczania interfejsu, wyciągania obrazków, dźwięków, filmów z aplikacji oraz do innych operacji. Program nie tylko dla zaawansowanych!

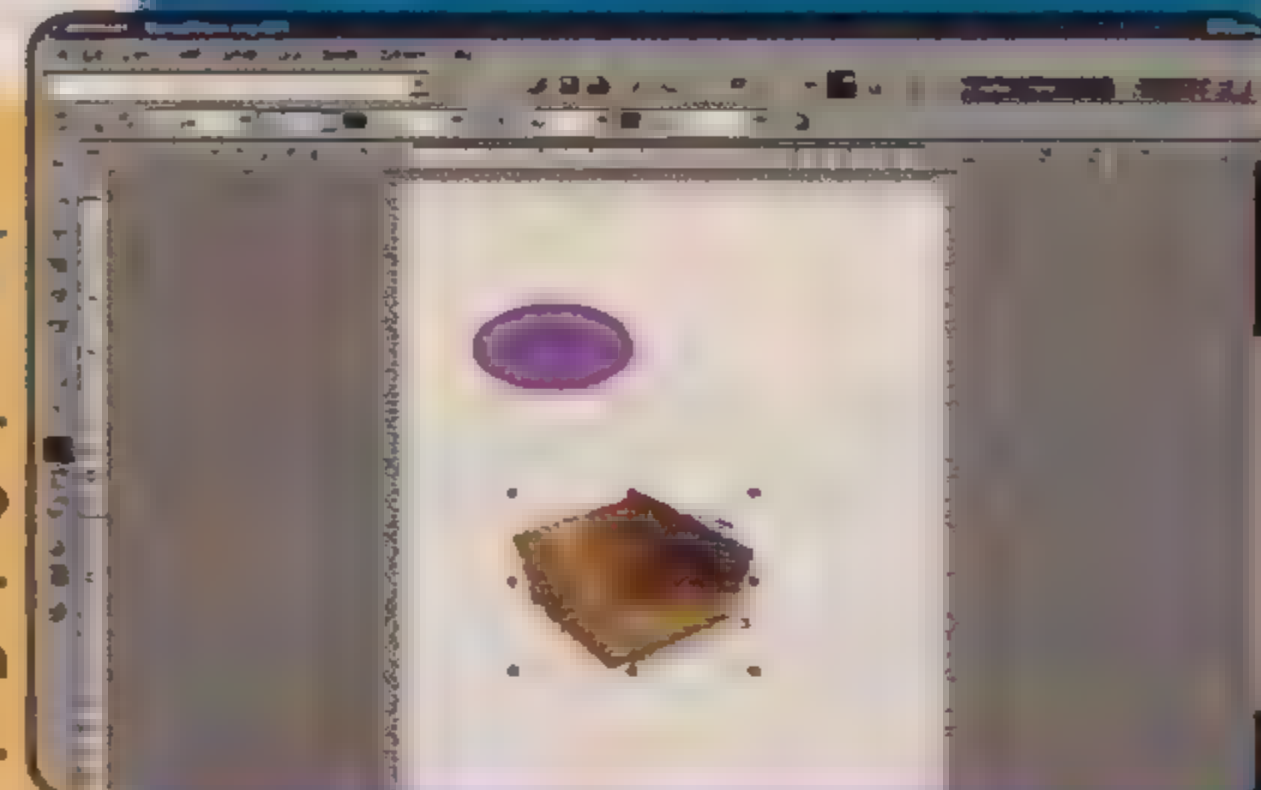


Opisane powyżej programy to oczywiście nie wszystko, co krąży po Sieci. Jeśli dobrze poszukasz, znajdziesz tam praktycznie każdą aplikację, jakiej potrzebujesz. Dla tej swobody i wygody warto wydać nawet kilkadziesiąt złotych miesięcznie na stałe łącze – opłaci się to z pewnością.

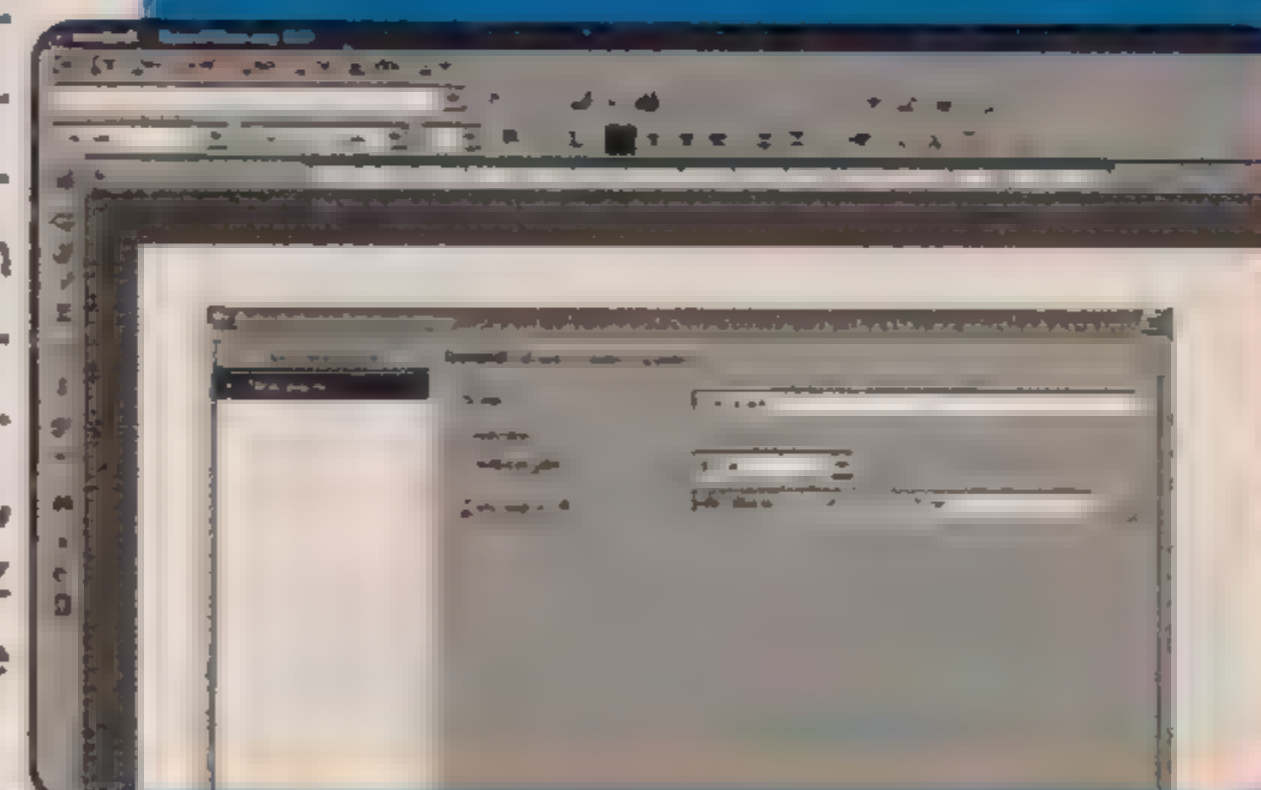
Marcin Fischer

OpenOffice.org

Wśród programów niezbędnych w domu i pracy obowiązkowo powinien znaleźć się jakiś pakiet biurowy. Niestety, najpopularniejszy z nich, MS Office, jest na tyle drogi, że większość użytkowników może tylko pomarzyć o jego kupnie. Podobnie wygląda sprawa MS Works, który jest tańszy, ale i pozbawiony dużej części przydatnych funkcji.

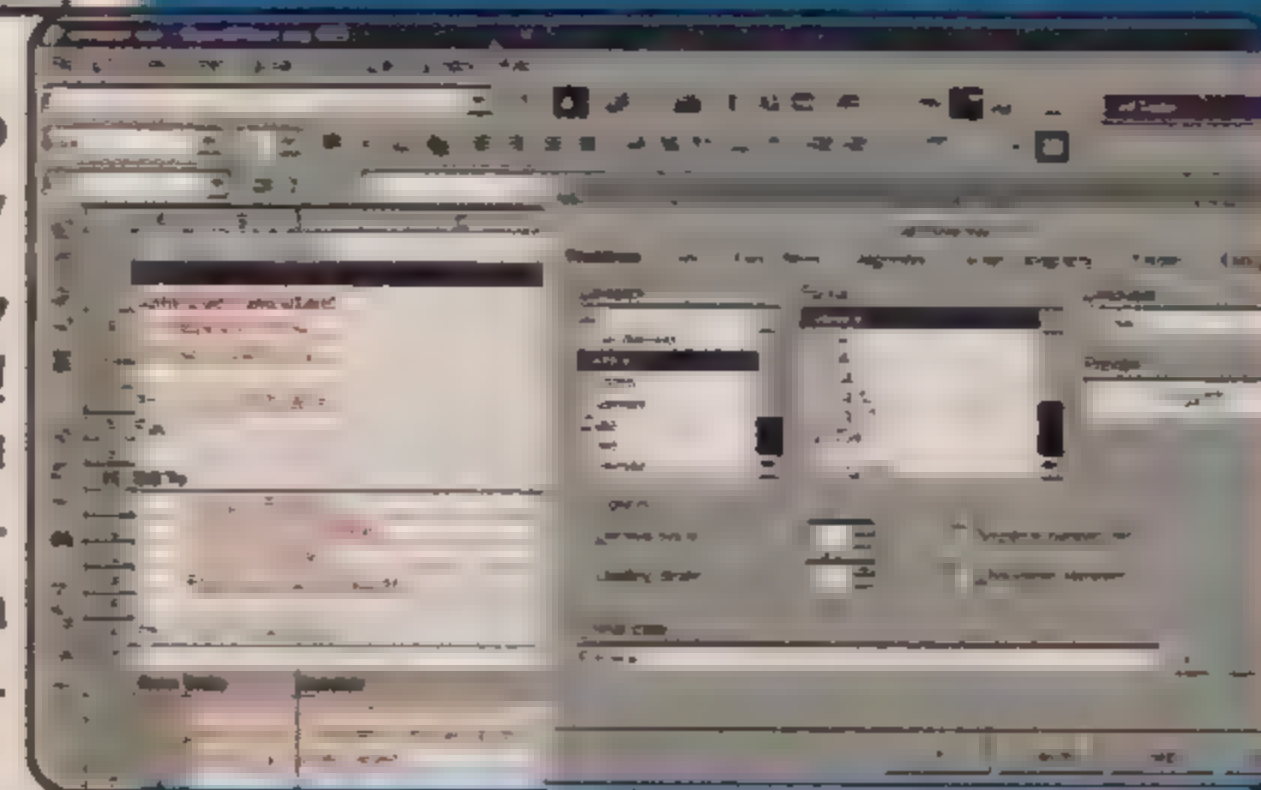


Na szczęście istnieje poważna konkurencja dla programów Microsoftu. Do tego całkowicie za darmo i w pełni po polsku. Jest nią OpenOffice.org – pakiet wyposażony w profesjonalne narzędzia, w pełni funkcjonalne i na tyle dobre, by móc używać ich zamiast drogich odpowiedników. OpenOffice.org to aplikacja nie tylko do domowego użytku, ale także ciekawa propozycja dla firm i jednostek naukowych. Znajdziesz tu edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, narzędzie do tworzenia prezentacji, edytor grafiki wektorowej. Obsługa pakietu jest prosta i nie stwarza większych kłopotów. Co ważne, aplikacje są kompatybilne z Office'm Microsoftu: potrafią odczytywać i zapisywać utworzone w nim dokumenty.



wać utworzone w nim dokumenty.

Największą wadą OpenOffice jest... rozmiar plików niezbędnych do instalacji – osoby nieposiadające łącza stałego raczej nie powinny próbować pobrać danych z sieci.



TOP 5 WWW

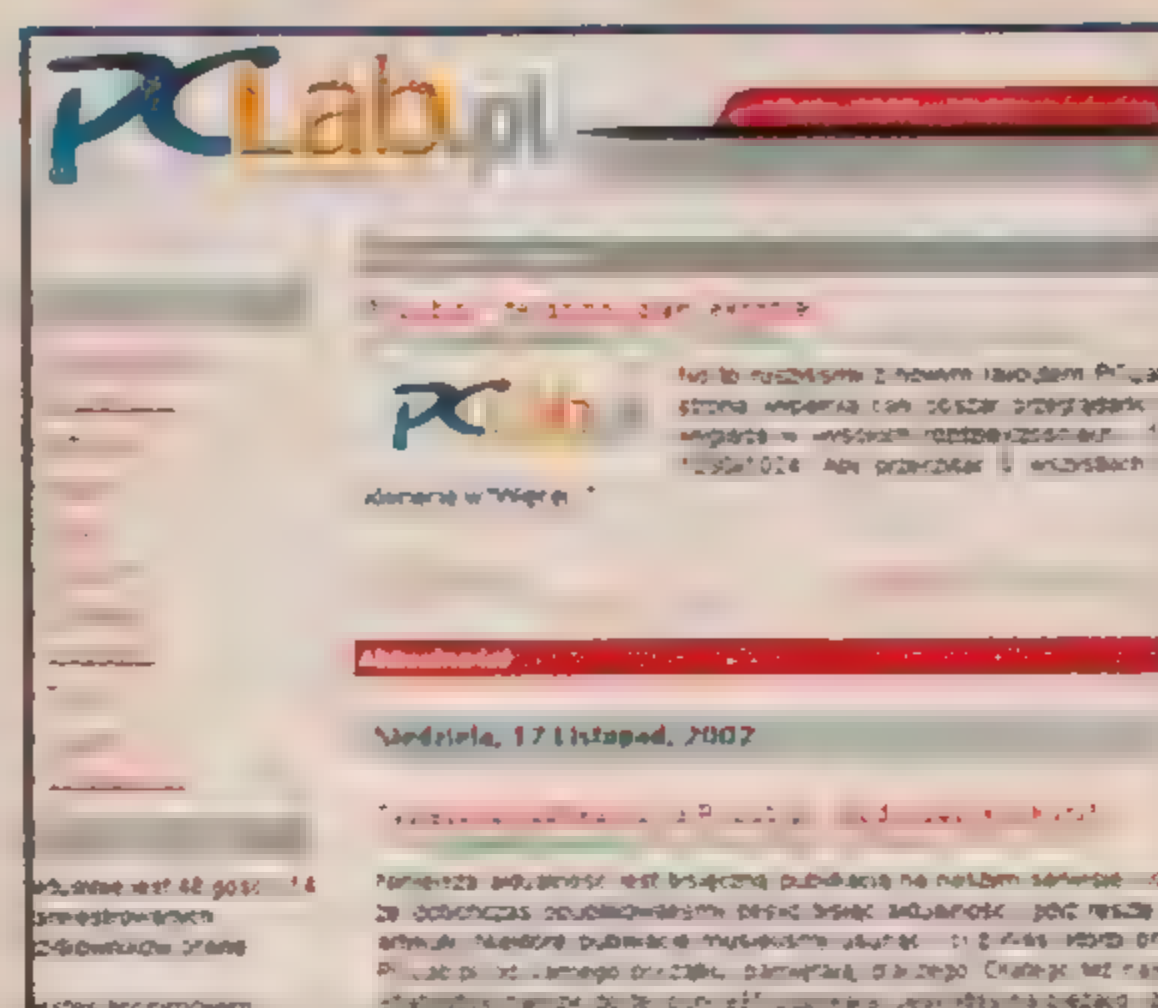
Tym razem odwiedziliśmy strony producentów telefonów komórkowych... Może święty Mikołaj przyniesie ci komórkę pod choinkę?



www.pclab.pl

Niczym Feniks z popiołów

Strona jeszcze nie wszystkim dobrze znana, ale w rzeczywistości pclab.pl to stary, dobry i sprawdzony pc.com.pl. Niedawno serwis ten przestał istnieć. Dziś cudownie odradza się pod nowym adresem, ponieważ Paweł Pilarczyk i duże grono zwolenników jego strony nie pozwoliło na zniknięcie pc.com.pl z sieci. Postanowili stworzyć nową witrynę – tym razem pod adresem pclab.pl. Pod względem zawartości strona przypomina swój pierwowzór. Odnajdziemy na niej przede wszystkim artykuły dotyczące sprzętu a także mnóstwo aktualności ze świata komputerów. Strona prowadzona jest przez redakcję li-



czącą 16 osób. Pclab.pl polecam nie tylko maniakom komputerowym, ale także nowicuszom w świecie pecetów.

www.4max.com.pl

Liczy się tylko wygląd?

Jeśli obudowa komputera jest dla ciebie tylko szarą skrzynią i niczym więcej, to powinieneś zajrzeć na tę stronę. Pod adresem www.4max.com.pl odnajdziesz sklep internetowy, który pomoże ci zmodyfikować obudowę oraz uzupełnić ją o profesjonalne systemy chłodzenia.



Zaletą witryny są niskie ceny oraz bogate opisy prezentowanych produktów. 4MAXCool został utworzony specjalnie dla ludzi, którzy mają zamiar usprawnić swoje maszyny w sposób ciekawy i zarazem profesjonalny.

W erze gwałtownego rozwoju najnowszych technologii zakupiony sprzęt szybko okazuje się przestarzały. Receptą na ten stan rzeczy może okazać się mały tuning zestawu. W ofercie 4MAX.com.pl znajdziesz szeroką gamę coolerów renomowanych marek (Thermaltake, Global-WIN, ZALMAN) oraz wszelkiego rodzaju akcesoria mające na celu zapewnienie bezpieczeństwa „podkręconych” podzespołów. Z myślą o klientach oferowane są również kompletne zestawy dla overlockera, zapewniające bezpieczeństwo w trakcie Hercowej wspinaczki.

www.ebasket.pl

Nie tylko Jordan!

Widząc lukę w Internecie na temat koszykówki, grupa zapaleńców z Wrocławia i Wałbrzycha postanowiła zrobić coś, z czego wszyscy mogliby korzystać i w dużej części współtworzyć. W chwili obecnej w redakcji e-basket.pl jest już kilka osób na stałe z nią związanych, a także spora grupa ludzi, którzy z terenu nadsyłają newsy, artykuły, opisy spotkań, itp. Dzięki nim na stronach e-basket.pl poczytasz o rozgrywkach naszej ekstraklasy kobiet i mężczyzn oraz o wszystkich rozgrywkach pucharowych. Jest także

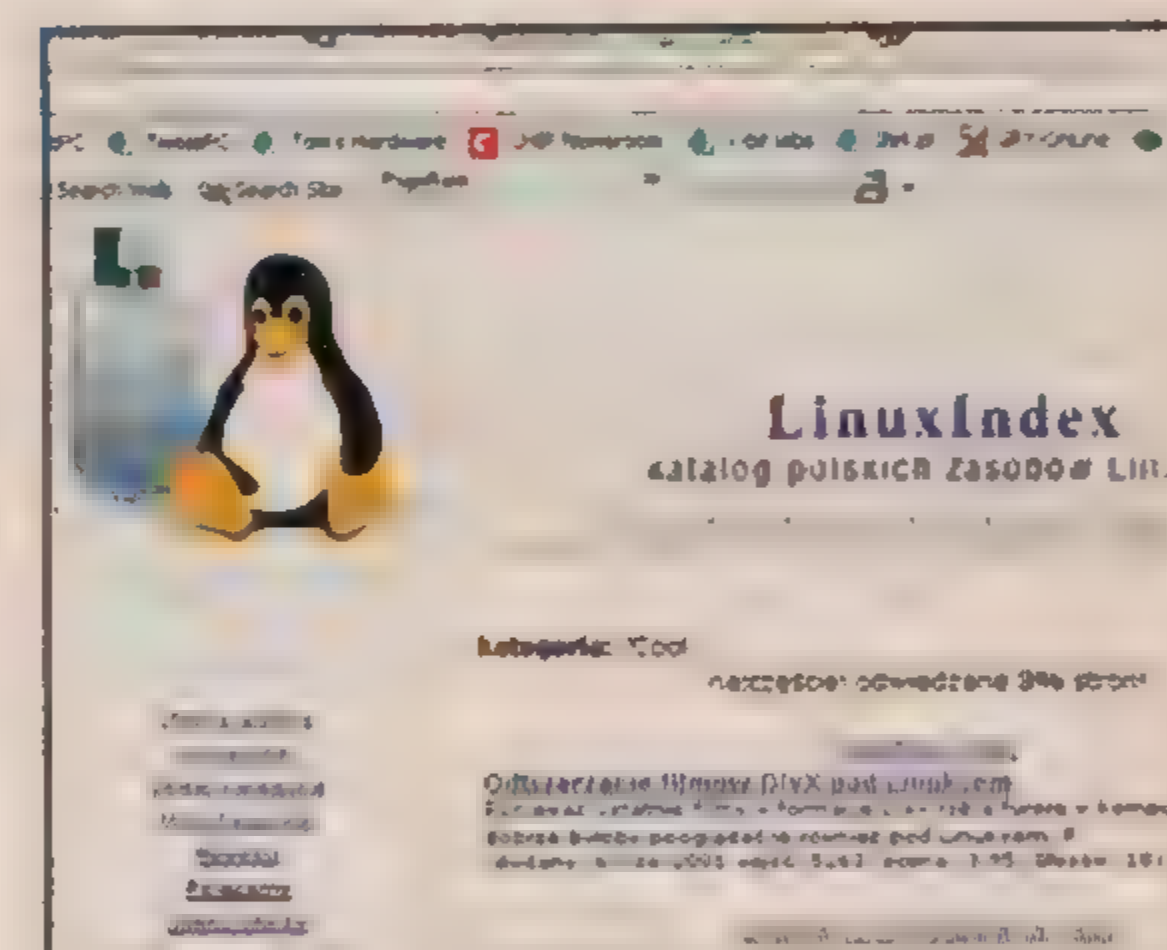
wiele informacji z niższych lig oraz spotkań juniorskich, o których bardzo ciężko znaleźć wiadomości na jakichś innych stronach www. Ogromnym zainteresowaniem cieszy się lista.e-basket.pl – znana bardziej jako „lista Busika”, która dołączyła do serwisu parę miesięcy temu. Na stronie zostało się również niedawno uruchomione forum dyskusyjne, na którym możesz polemizować z innymi na wszelkie tematy związane z koszykówką. Bardzo ważnym elementem całości jest dział NBA, który cieszy się ogromną popularnością wśród internautów.

www.linuxindex.pl

O Linuxie

Linux to system, który zdobywa coraz większe rzesze sympatyków. Aby ułatwić internautom poszukiwanie stron związanych z tym systemem, w sieci powstał specjalny katalog polskich zasobów linuksowych. Jest to zbiór starannie opisanych odnośników do stron WWW, na których można znaleźć informacje przydatne w czasie pracy z „pingwinem”.

Strona charakteryzuje się podziałem odnośników, które zostały ujęte w pięciu kategoriach: LUG-i (czyli strony Grup Użytkowników Linuksa), desktop (odnośniki do stron zawierających informacje o konfiguracji programów wykorzystywanych na komputerach biurkowych), firmy (witryny firm związane z Linuxem), podstawy (podstawowe informacje o systemie Linux) oraz server (strony poświęcone konfiguracji programów pracujących jako serwery usług). Polecamy!



www.napistrefa.px.pl

Napisy

Filmy w formacie DivX zdobywają coraz większą popularność. Często jednak zdarza się, że posiadany przez nas film jest niestety zapisany w wersji angielskojęzycznej i na dodatek nie ma polskiego tłumaczenia. Gdy znalazłeś się w takiej sytuacji na stronie www.napistrefa.px.pl znajdziesz bardzo obszerną bazę napisów, liczącą 1558 tytułów.



www.humor.pl

Ale ubaw!

Jak sama nazwa wskazuje, jest to witryna, na której znajdziesz masę humoru. Są tam również zdjęcia, krótkie filmy oraz hydepark i chat. Warto dodać, że wszystkie dowcipy zostały podzielone na kilka odrębnych kategorii. Na stronie jest też możliwość dodania swojego kawału.

W chwili obecnej na www.humor.pl jest ponad 4.600 śmiesznych kawałów. Np.: Rozmawia dwóch dresów:

Ty, co to za gostkowie: Bach, Mozart, Bethoven?

To równi kolesie. Piszą melodyjki do komóry...



www.szkoła.net

Ucz się, ucz

Witryna przeznaczona dla uczniów wszystkich rodzajów szkół oraz dla nauczycieli. Portal szkoła.net pozwala na pełną współpracę między uczniem, nauczycielem i rodzicem. Co więcej, szkoła.net to centrum, w którym w najnowocześniejszy sposób łączymy naukę z rozrywką. W bezpłatnym pakiecie usług, z którego może skorzystać każda szkoła, zapewniona jest rejestracja własnej poddomeny, wirtualny serwer WWW oraz nieograniczona ilość kont pocztowych. Każdy uczeń i nauczyciel otrzymuje od portalu 30 MB na stronę www oraz konto e-mail w dwóch poddomenach Ty@szkoła.net i Ty@netbox.pl.

Portal szkoła.net istnieje w sieci już od maja 2000 i obecnie ma dość duże grono zwolenników. Warto wspomnieć, że pozwala publikować swoje wypracowania oraz inne prace.



Wywiad z Grzegorzem Brajewskim / eActive Koniec dobrych czasów?

M.F.: Kilka lat temu mieliśmy do czynienia z boomem na rynku internetowym. Każda szanująca się firma chciała mieć swoją stronę w Internecie. Dzięki temu wzbogacali się provide-rzy usług internetowych i firmy budujące strony www. Czy eACTIVE nie przegapiła przypadkiem tego momentu?

G.B.: Rzeczywiście, rozpoczęliśmy działalność w okresie, w którym rynek usług internetowych przestał się rozwijać tak dynamicznie, jak kilka lat wcześniej. Stabilizacja na rynku ujawniła przepaść dzielącą największe polskie agencje interaktywne i małe firmy trudniące się wykonywaniem serwisów WWW. Brakowało zwłaszcza firm, które potrafiłyby wdrożyć standardy jakościowe i technologiczne, dorównujące pierwszej piątce, po niższych kosztach. Wierzyliśmy, że pomimo tego, iż jesteśmy firmą młodą, dzięki własnym pomysłom możemy dorównać najlepszym. Mieliśmy już wtedy zespół specjalistów i koncepcje budowania właściwych relacji z klientami.

M.F.: Jak wyglądały początki firmy?

G.B.: Zaczynaliśmy w małym biurze, z zespołem kilku młodych osób – entuzjastów. Bardzo trudne było pozyskanie pierwszych klientów. Wiadomo – nieufnie się patrzy na firmy, które dopiero rozpoczynają działalność, nie posiadają żadnego portfolio. Profesjonalizm, jaki prezentowaliśmy od pierwszych kontaktów z klientami, pozwolił nam jednak szybko zdobyć ich zaufanie i przekonać, że jesteśmy wiarygodnym partnerem.

M.F.: W początkach działalności firmy bazował Pan na swoich doświadczeniach, czy też była to ciągła nauka i badanie nowego rynku?

G.B.: Startowaliśmy ze sporym potencjałem wiedzy ale zdawaliśmy sobie sprawę, że branża, w której zdecydowaliśmy się działać, będzie wymagała od nas ciągłej nauki. Przyrost innowacji w tym sektorze jest naprawdę duży, pojawia się wiele nowych technologii. Wymaga to od nas nieustannego podążania za nowinkami. Cały czas bardzo uważnie obserwujemy rynek. I cały czas się uczymy. Przygotowujemy się również do prac nad kilkoma autorskimi rozwiązaniami, wykorzystującymi technologie internetowe. Generalnie wciąż powiększamy nasze umiejętności i stawiamy na innowację.

M.F.: Czy w historii działalności firmy

były trudne momenty? Sytuacja na rynku nie sprzyja rozwojowi, a eACTIVE wciąż się rozrasta...

G.B.: W zasadzie nie było trudnych momentów. Pomimo kryzysu gospodarczego, który dotknął Polskę, cały czas się rozwijamy. Być może przy lepszej koniunkturze ten rozwój byłby bardziej dynamiczny, ale nie mamy powodów do narzekań. Konsekwentna realizacja zamierzonej strategii przynosi efekty i pozwala na rozwój nawet w dobie recesji.

M.F.: Zostawmy trudności, porozmawiajmy o największych sukcesach firmy.

G.B.: Nie dzielimy sukcesów na małe i duże. Każdy pozyskany klient, każdy dobrze zrealizowany projekt daje nam powody do satysfakcji. Sukcesem jest dla nas również każdy nowo pozyskany współpracownik. Zatrudniamy ludzi posiadających ogromną wiedzę, a przede wszystkim pasję w tworzeniu i działaniu. Niewątpliwie największymi naszymi sukcesami są sukcesy naszych klientów – z nich cieszymy się najbardziej.

M.F.: Ma Pan jakieś własne recepty na sukces?

G.B.: U podstaw każdego sukcesu leży dobry pomysł. Pomysł ten powinien jednak zostać odpowiednio wcielony w życie i konsekwentnie realizowany. Niezbędna jest również wiedza z zakresu zarządzania. Bardzo wiele firm zapomina o tym i kiedy zaczyna się dynamicznie rozwijać, właściciele przestają panować nad organizacją. Warto też zainwestować w ludzki kapitał. Zespół sprawnie współpracujących fachowców to gwarancja uniknięcia poważnych błędów i wysoka jakość produktów.

M.F.: W jakim kierunku zmierza teraz branża e-biznesu, technologii internetowych? Co będzie za rok, dwa lata?

G.B.: Nie mogę powiedzieć, w jakim kierunku. Zdradziłbym wówczas naszą wizję tego rynku za dwa lata. Wierzę jednak, że zahamowanie rozwoju rynku, bazującego na technologiach internetowych, jest chwilowe. Główna teza, że Internet jest przyszłością, pozostaje prawdziwa. Dziś przecież niemal każda firma nie wyobraża sobie sprawnego funkcjonowania bez Sieci.

Wywiad z Panem Grzegorzem Brajewskim, przeprowadził Marcin Fischer, redaktor prowadzący działu sprzętowego CLICK!



NOWE SZATY IMPERIUM

SPRAWDŹ NAS

www.gry.wp.pl

Cruise samurajem?

No, niezupełnie samurajem. W „The Last Samurai” Tom Cruise wcielił się w postać weterana wojny secesyjnej, który wybiera się do Japonii, by wyszkolić tamtejszych żołnierzy i nauczyć ich nowoczesnej sztuki wojennej. Początkowo główny bohater stara się wykorzenić stare nawyki, jednak dość szybko przekonuje się, że prawdziwi samurajowie nie są zli: kierują się honorem, nie biją bez powodu dzieci, a w przyszłości założą firmy Nintendo i Sony. Cruise twierdzi zaś, że tym filmem chciałby sięgnąć po Oscara.

Zapomniania gwiazda

Kilka słabszych filmów (m.in. „The Majestic”) sprawiło, że o Jimmie Carrey’u zapomniał świat. Na szczęście pan Maska nie rezygnuje z prób przypomnienia o sobie szerokiej publiczności. Kilka tygodni temu podpisał kontrakt na realizację uwspółcześnionej wersji włoskiej komedii „Io so che tu sai che io so”. Będzie to historia zazdrosnego męża, który podejrzewa żonę o zdradę. Wynajmuje więc detektywa, który chodzi za nią krok w krok...

Gdzie jesteś, Leo?

Jeszcze kilka lat temu zeszyty z Leonardo DiCaprio schodziły z kiosków jak ciepłe bułeczki. Dziś gwiazda Leosia nieco przybladła, zaś liczba jego wiernych fanek spadła na łeb na szyję. Jednak cada dzień popularny aktor przypomni widzom o sobie. W „Gangach Nowego Jorku” Martina Scorsese wcielił się w młodego emigranta, który wypowiada prywatną wojnę potężnemu gangsterowi, niejakiemu Williamowi Cuttingowi (zwanemu Rzeźnikiem). Film zawiera całą masę widowiskowych scen oraz przypomina atmosferę XIX-wiecznego Nowego Jorku.

Mądre samochody

Producenci z Hollywood uwielbiają rywalizować. Kiedyś zrobili dwa filmy o kometach („Dzień zagłady” i „Armageddon”), teraz przeczucili się na supersamochody. Wóz ze „Spy Hunter”, adaptacji popularnej w latach 80. gry komputerowej, potrafi zmienić się w śmigłowiec lub motorówkę. Pojazd z „Knight Rider”, kinowej wersji serialu z Davidem Hasselhoffem w roli głównej, gada jak najęty. A policjant z „Wheels of Fury” posiada brykę obdarzoną sztuczną inteligencją.

I jeszcze Soul Calibur

Rosnie liczba gier komputerowych, które mają trafić na ekrany kin. Po zapowiadanych już nieraz „House Of The Dead”, „Resident Evil 2”, „Aliens vs Predator”, „American McGee’s Alice” i „Tomb Raider 2” przyszła pora na grę karate... Za „Soul Calibur” chwycił niezbyt znany reżyser Sammo Hung, mający na swoim koncie około 40 obrazów z tego gatunku. Z jednej strony to dobrze, z drugiej... Kto dziś chodzi do kina na bijatyki z Hong-Kongu?

PREMIERA: 3 stycznia 2003

HARRY POTTER

I KOMNATA Tajemnic



Większość znawców literatury dziecięcej nie ma już najmniejszych wątpliwości – Harry Potter dołączył do grona tak wybitnych osobistości jak Kubuś Puchatek, Ania z Zielonego Wzgórza, Lasse i Bosse z Bullerbyn, czy Pan Samochodzik. Z pewnością też na frwale zagnieździ się w sercach milionów ludzi na całym świecie, by później przenieść się do serc ich dzieci i dzieci ich dzieci...

Na początku stycznia w kinach pojawi się film „Harry Potter i Komnata Tajemnic”. Pracowali nad nim ci sami ludzie, z którymi zetknąłeś się już przy okazji „Kamienia Filozoficznego”. Na stołku reżyserskim zasiadł Chris Columbus, twórca pamiętnej „Pani Doubtfire”, orkiestrą zarządzał kompozytor John Williams, a przed kamerą panoszyli się m.in. Daniel Radcliffe, Emma Watson, John Cleese, Richard Harris i Alan Rickman. Dołączyli do nich: doświadczony aktor szekspirowski Kenneth Branagh (jako Gilderoy Lockhart,

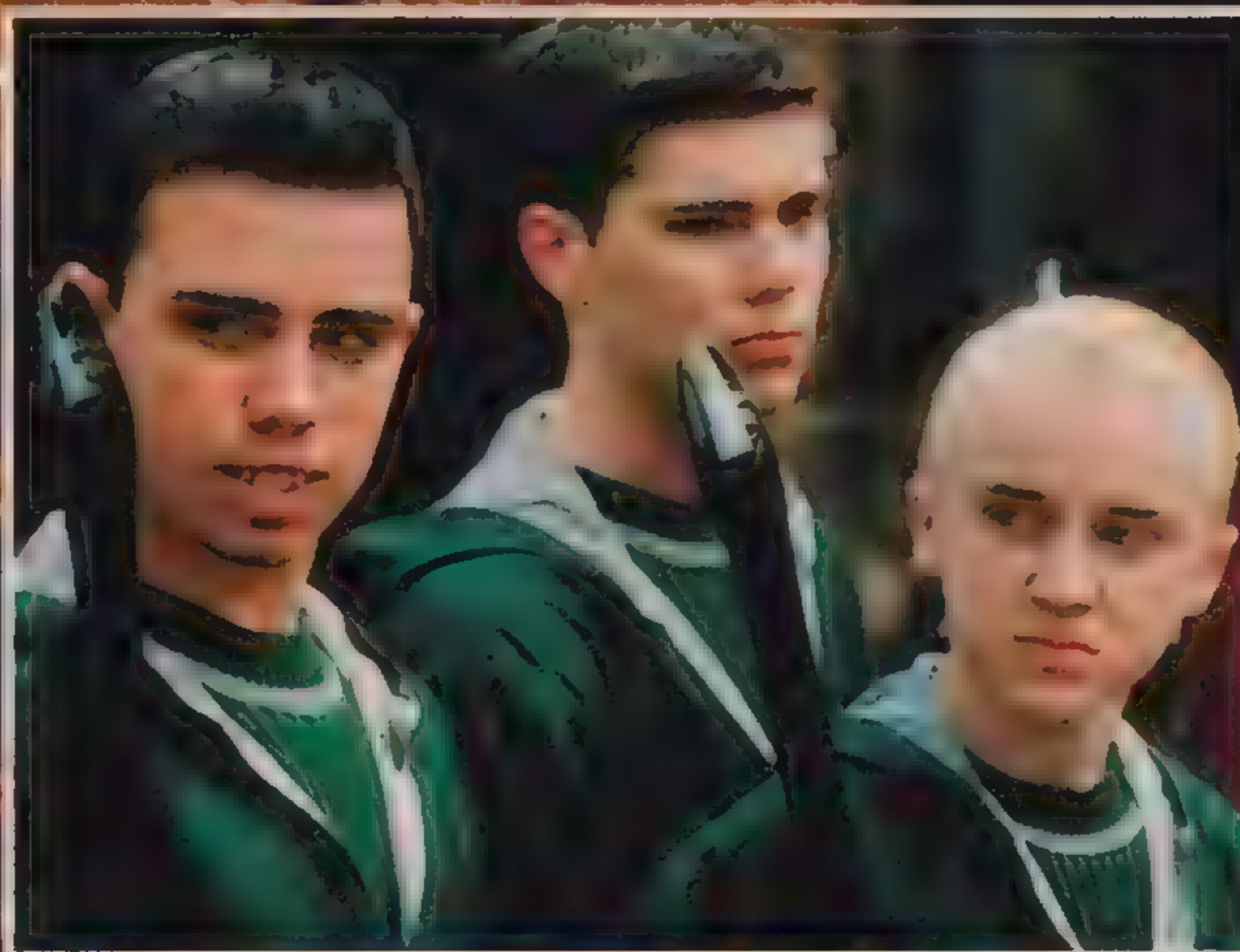
pyszalkowaty nauczyciel obrony przed czarną magią) oraz robiący błyskawiczną karierę Jason Isaacs (jako Lucjusz Malfoy). Mimo to producenci obawiali się, czy film po raz wtóry przyciągnie ludzi do kin. „Drugi tom powieści J.K. Rowling podzielił zarówno krytyków, jak i fanów Pottera” – twierdzi David Heyman, znany hollywoodzki finansista – „Dla jednych był za długi, dla innych zbyt straszny, byli też

tacy, co uważali, że to ten sam budyń ze szpinakiem, który jedli poprzednio. Dlatego też nie przespałem kilku przedpremierowych nocy. Z podkrążonymi, przekrwionymi oczyma i drżącym ze zmęczenia głosem wyglądałem jak profesor Snape. Dzieci chciały mnie wyrzucić z domu.”

Na szczęście udało się. W przeciągu zaledwie trzech tygodni od premiery „Harry Potter i Komnata Tajemnic” zarobiła w amerykańskich kinach ponad 200 milionów dolarów, bijąc na głowę większość tegorocznych produkcji z „Planetą

Skarbów” Disneya i „Raportem mniejszości” Spielberga na czele. Producenci odetchnęli więc z ulgą i z olbrzymim zapalem przystąpili do rozgłaszania na lewo i prawo, jaki to fajny film udało im się przygotować. Okazało się nagle, że produkcja obrazu wcale nie przebiegała tak spokojnie, jakby się mogło wydawać. Olbrzymi problem sprawiło np. przygotowanie tytułowej Komnaty Tajemnic, potężnej sali o rozmiarach 80 na 40 metrów. „Hangar w Leavesden Film Studios mierzy 9 metrów wysokości... tam nie dałoby się jej upchnąć.” – wyjaśnia Stuart Craig, kierownik produkcji –





„Na szczęście miałem do dyspozycji 300 robotników, 25 kierowników artystycznych i grafików, 4 dekoratorów, 4 rzeźbiarzy, 5 artystów malarzy, 20 pomocników dekoratorów i dziesiątki innych specjalistów. Pomyśleliśmy, postukaliśmy i udało się”. Komnacie nadano kształt zalanej wodą jaskini. Efekt głębi uzyskano farbując ciecz na kolor czarny. Nawet występujący na planie aktorzy mieli wrażenie, że grają tuż obok bezdennej jeziora. Tymczasem miało ono kilkadziesiąt centymetrów głębokości!

Nie mniejsze problemy sprawiły nieistniejące stwory, które trzeba było przenieść na ekran. „Zgredek nie może być kukielką! Użycie efektów specjalnych” – grzmiał reżyser. Spasował dopiero przy Aragogu, starym pająku wielkości małego słonia. W efekcie zespół Nicka Dudmana, kierownika ekipy ds. nieistniejących istot, stworzył makietę kroczącego, gadającego, wysokiego na 3 metry pająka, o rozpiętości nóg przekraczającej 6 metrów. „Każdą nogą musiał poruszać inny członek naszego zespołu, a nad ich współdziałaniem czuwała skomplikowana aparatura, w skład której wchodziły głównie pneumatyczne podnośniki, komputery i monitory wideo. Cała konstrukcja tego stwora ważyła jakieś 750 kilogramów!” – wspominają dziś twórcy. Na szczęście Aragog wypadł na ekranie nad wyraz przekonująco.

Nie da się też ukryć, że sama powieść była zawita i wyraźnie rozbiła się na dwie części. Z jednej strony Harry Potter znów przebywa na swojej ukochanej uczelni, spotyka się ze znajomymi i uczy nowych czarów. Nauczyciele trochę go gnębią, na lekcjach dochodzi do przeżabawnych sytuacji, są turnieje quidditcha i pyskaty

blondyn Malfoy. Toż to wspaniały materiał na fantastyczną wersję „Sposobu na Alcybiadesa” Niziurskiego. Z drugiej strony w Hogwarcie wybucha prawdziwa draka. Harry słyszy tajemnicze głosy, ktoś petryfikuje przypadkowe osoby, a na zabytkowych drzwiach pojawia się napis: „Komnata Tajemnic została ponownie otwarta!”. Nieprzypadkowo reżyser Chris Columbus twierdzi: „To film dla nieco starszych osób i z pewnością przerazi małe dzieci”.

Dla scenarzystów największy problem stanowiła jednak objętość powieści. J.K. Rowling zapisała przygodami Harrego Pottera kilkaset stron. Same najważniejsze wątki wymagałyby nakręcenia siedmiogodzinnego filmu! Producenci postanowili więc, że „Harry Potter i Komnata Tajemnic” trwać będzie dwie i pół godziny, a niektóre sceny po prostu wylecą ze scenariusza. W efekcie w kinie nie zobaczysz przyjęcia z okazji rocznicy śmierci Prawie Bezgłowego Nicka, a Harry Potter nie odwiedzi banku. Ograniczono również ilość ujęć, w których pojawia się profesor Lockhart oraz zrezygnowano ze sprzeczki pomiędzy ojcem Rona a Lucusem Malfoyem. Mimo to Brytyjczycy i Amerykanie są bardzo zadowoleni z tego, co zobaczyli na ekranie. „Magia powróciła do kin” – powiedział po wyjściu z kina Mark Caro, krytyk cenionej Chicago Tribune.

Michał „Joel” Zacharzewski

Tomb Raider II

Paramount Pictures ujawnił, że druga część przygód Lary Croft będzie nosić tytuł „The Cradle of Life: Tomb Raider II”. Zdjęcia rozpoczęły się 26 sierpnia. Ekipa będzie kręcić w londyńskim Pinewood Studio, a w plenerze wyjedzie do Afryki i Chin. Lara (Angelina Jolie) znów będzie musiała ocalić świat, który za pomocą mitycznej puszkę Pandory chce zniszczyć szef chińskiej mafii Chen Lo.

Spy Hunter do kin!

„Spy Hunter” to kolejna gra, która doczekała się swojej ekranizacji. Prawa do jej sfilmowania zakupiło studio Universal. Producenci już teraz zapowiadają, że „Spy Hunter” pomyślany jest jako seria filmów, a główną rolę w nich zagra Dwayne „The Rock” Johnson znany z „Króla Skorpionów”. Wrestler wcieli się w postać pilota – agenta do zadań specjalnych, który przy użyciu nowoczesnego, zdolnego do zmieniania swojego kształtu pojazdu, walczy z wrogimi szpiegami i zamachowcami. Na razie nie wiadomo, kto podejmie się napisania scenariusza.

Kłapa Solaris

Amerykanie nie poznali się na uroku powieści Stanisława Lema „Solaris”. Najnowsza adaptacja powieści, dokonana przez cenionego reżysera Stevena Soderbergha („Traffic”), okazała się gigantyczną kląpą. Kosztujący 40 milionów dolarów film przyniósł w pierwszy weekend zaledwie 7 milionów dolarów przychodu i został wycofany z większości dobrych kin. Tym samym adaptacje kolejnych siedmiu powieści Lema stały pod znakiem zapytania.

Robota robota

Producenci filmu „I Robot” długo błagali Willa Smitha („Faceci w czerni”), by spojrzal łaskawym okiem na przygotowany przez nich scenariusz. Kiedy wreszcie Will spojrzal, westchnął cichutko i w przeciągu paru chwil podpisał kontrakt. Głównym bohaterem filmu będzie detektyw prowadzący śledztwo w sprawie morderstwa, którego dokonał robot. Sęk w tym, że żaden robot nie może zabić człowieka, gdyż zakazuje tego I-sze prawo robotyki. „I robot” wyreżyseruje Alex Payas („Kruk”, „Mroczne miasto”).

Atak Klonów bis?

Kilka miesięcy temu sieć zagotowała się od plotek, jakoby kanał filmowy Cartoon Network przygotowywał wraz z George Lucasem animowany serial na podstawie „Ataku Klonów”. Póki co sprawa utknęła w miejscu – przedstawiciele LucasFilm nie chcą się bowiem zgodzić, by premierze obrazu towarzyszyła cała masa zabawek i innych gadżetów, na których zarabiałaby Cartoon Network. Jakby tego było mało, w Amerykańskiej Akademii Filmowej rozgorzała dyskusja, czy „Atak Klonów” jest w ogóle filmem (obraz ten został nakręcony techniką cyfrową).

SWIĄTECZNE GADZETY



DRAGON BALL

Komiks:

Komiks, na podstawie którego powstał tak lubiany przez wszystkich serial. Czyta się go od tyłu, jak oryginalne komiksy japońskie.

Cena: 7,90 zł

Dystrybutor: Wydawnictwo JPF

Gdzie można kupić: w wybranych kioskach

Dragonball szachy:

Do każdego numeru komiksu dołączona jest figurka szachowa przedstawiająca jakiegoś wojownika. Niestety, jakość wykonania figurek pozostawia jeszcze dużo do życzenia.

Cena: 9,99 zł

Dystrybutor:

Gdzie można kupić: w wybranych kioskach

Kaseta wideo:

2 grudnia film DRAGONBALL Z z kinowych ekranów trafił na kasety wideo i płyty DVD. Musisz go mieć.

Cena: ok. 20 zł

Dystrybutor: ITI Group

Gdzie można kupić: w wybranych sklepach i wypożyczalniach kaset wideo

Gry na GBA:

Dwie fantastyczne gry na przenośną konsolkę. Pierwsza to gra karciana, druga to przygody Songa. Dostarczą ci dużo frajdy w zimowe wieczory.

Cena: 199 zł

Dystrybutor: Ultima

Gdzie można kupić: w wirtualnym sklepie Ultimy. Tel. 0 (prefiks) 22 624-78-16

Gra na PS ONE:

Możesz wziąć udział w wielkim turnieju sztuk walki i pomóc swojemu bohaterowi zostać mistrzem świata.

Cena: 99 zł

Dystrybutor: Ultima

Gdzie można kupić: sklep Ultimy

Kasety wideo:

Trzy pełnometrażowe filmy o przygodach dzielnych wojowników walczących z najeźdźcami z Kosmosu.

Cena: 49,90 zł

Dystrybutor: Planet Manga

Gdzie można kupić: sklep Planet Manga. Tel. 0 (prefiks) 29 777-52-02

POKEMON

Pluszaki:

Słodziotkie Pokemony w formie przytulanki. Idealny prezent dla małych dzieci.

Cena: 30 zł

Dystrybutor: Hasbro

Gdzie można kupić: w wybranych supermarketach

Komiksy:

Przygody trenera Pokémonów, których nie zobaczysz w telewizji.

Cena: 8 zł

Dystrybutor: Wydawnictwo JPF

Gdzie można kupić: w wybranych kioskach

Filmy wideo:

Cztery pełnometrażowe filmy o przygodach Asha i jego żółtego przyjaciela. Obowiązkowa pozycja dla każdego fana Pokémonów.

Cena: 40 zł

Dystrybutor: Warner Bros. Polska

Gdzie można kupić: w wybranych sklepach i wypożyczalniach kaset wideo

MONOPOLY – POKEMON

Pokemonowa wersja znanej wszystkim planszowej gry Monopoly.

Cena: 100 zł

Dystrybutor: Hasbro

Gdzie można kupić: w wybranych supermarketach i sklepach z zabawkami

Gry Pokemon na GBC:

I ty możesz zostać trenerem Pokémonów. Jeśli jeszcze nie posiadasz tych tytułów, to najwyższy czas naprawić ten błąd.

Cena: 159 zł

Dystrybutor: Ultima

Gdzie można kupić: sklep Ultimy



DRAGONBALL Z: NAJWIĘKSZY POJEDYNEK NA ŚWIECIE

Niedawno w kinach mogliśmy oglądać film zatytułowany „Dragon Ball Z”, tymczasem na kasety wideo trafiła kolejna część tej kultowej serii. Tym razem Son Goku, Szatan Serduszko, Kurilan i reszta dzielnych wojowników będą musieli – jak zwykle – obronić naszą planetę przed kosmicznymi piratami. Wszystko komplikuje się, kiedy dowiadujesz się, że przywódcą piratów jest brat Songa – Tales.

„Dragonball Z: Największy pojedynek na świecie” jest filmem samodzielnym, dzięki czemu historia będzie zro-

zumiała nawet dla osób niemających do tej pory wiele wspólnego z dziełem Akiry Toriyama. W odróżnieniu od części kinowej, ta została przetłumaczona tak jak serial telewizyjny. To znaczy zamiast nieudanego dubbingu masz dobrze znanego lektora – Piotra Majewskiego. Można powiedzieć eksperta od tłumaczeń Mangi. Zapraszamy do miłego oglądania!

Cena: 35,99 zł

Czas trwania: ok. 60 minut

Dystrybutor: Planet Manga

Tel: 0 (prefiks) 29 777-52-02



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie: Ile było w Polsce kinowych filmów o DRAGON BALL Z? Odpowiedź wyślij SMS'em.

KONKURSOWY NUMER SMS: 7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYŚLAĆ ODPOWIEŹ?

1. Na podany powyżej numer wyślij wiadomość: CL.GA.# gdzie zamiast # wpisz prawidłową odpowiedź w formie cyfry (np. CLGA.5).
2. Na odpowiedź czekamy do 31 grudnia.
3. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS

Z okazji świąt Bożego Narodzenia mamy dla Was moc wspaniałych prezentów.

Ich fundatorami są firmy ITI Cinema, Wydawnictwo JPF, Hasbro.

Szczegóły dotyczące nagród znajdziesz na stronie 84-85.

Nie możecie przegapić takiej okazji!

Świąteczne nowości

Ściągnij sobie logo już teraz 7164
cena: 1zł+VAT



więcej znajdziesz na naszej stronie: telefony.bravo.pl

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164.

Płacisz za to tylko 1zł+VAT.

Możesz również ściągnąć **SUPER HIT** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2zł+VAT.

Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla **SUPER HITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.601234467

wiadomości

wyśl SMS o treści: AA09.(numer wiadomości graficznej) pod numer 7265 cena 2zł+VAT

dzwonki

7164 - 1zł+VAT

- John Lennon, Happy New Year AA09.011861
- World's greatest party AA09.011859
- Przywitajcie się Państwo AA09.011858
- Uśmiech się do świata AA09.011857
- Good morning Christmas AA09.011856
- Bóg się rodzi AA09.011855
- Christmas Greetings from the world AA09.011847
- Red Hot Chili Peppers, The zephyr song AA09.010089
- Red Hot Chili Peppers, The zephyr song AA09.010087
- Kool and the Gang, Christmas time AA09.010084
- Black Sabbath, I'm a fool for the things AA0

Jeszcze poczekamy...

Niestety, można było się tego spodziewać. Znamy na całym świecie spółkę NVIDIA nie złożyła w tym roku uruchomić masowej produkcji akceleratorów graficznych następnej generacji. Fali ten tłumaczony był przez firmę podczas konferencji prasowej słabszymi wynikami finansowymi. Prezes powiedział, że premiera układu NV30 nastąpi w pierwszym kwartale 2003 roku, a więc od jednego do czterech miesięcy później, niż początkowo planowano. Wiadomo – każdemu się może zdarzyć. Nie wszyscy jednak wiedzą, że NVIDIA rozpoczęła prace nad swym następnym procesorem w tym samym czasie co ATI, a więc na przełomie lutego i marca 2002 r. O znanych już wyniku wysiłku prawdopodobnie zdecydowała wybranie dla następcy GeForce'a 4 sprawniejszego kłopoty procesor 0,13 mikrona.

Nie będzie taniej!

Firma Sony niedawno zaprzeczyła sfałszowane pogłoski, jakoby beta konsoli PlayStation 2 na rynku europejskim miała zostać w najbliższych dniach obniżona.

Spekulacje o przedsięwzięciu obniżki to następstwa zmiany ceny konsoli w Japonii. Firma wprowadziła na tamtejszy rynek tańszą, nową wersję PlayStation 2. Decyzja o redukcji cen i wprowadzeniu nowego związana z PS2 wynikała z niższych kosztów produkcji sprzętu w Kraju Kwamocaj Witki.

Sony nie wykluczyło, że w Europie i USA konsole również potanieją, gdy do sprzedaży trafi nowa wersja. Jednak nie należy się tego spodziewać przed końcem bieżącego roku. Oznacza to, że Sony czuje się wystarczająco mocno, by nie iść kłębów kolejną obniżką. Najbardziej efektowna z konsol nowej generacji pojawi się najprawdopodobniej pod nieporównywalnie większą kłębą chłonięć niż Xbox czy GameCube.

Nowa gra na komorę

Całkowicie informujemy o nowych grach, przenoszonych z pecetów na ekrany komórek. Niedawno mogliśmy stuzić o DOOM, a teraz kolejną propozycją jest klasyczna strategia AGE OF EMPIRES. Pograć w nią będą mogli wyłącznie szczęśliwi posiadacze Nokia 9200 Communicator. Gra trafiła do sklepów pod koniec listopada.

Tania i bezpiecznie

Testor PC5 jest filarem przedwzrostowym z zabezpieczeniem warietytowym i wyłącznikiem sterującym. Można go macować do podłoża. Ze względu na 5-letnią gwarancję, nowoczesne wzornictwo i przystępną cenę jest zalecany do stosowania w komputerach i innych urządzeniach domowych oraz biurowych. Sugerowana cena dla użytkownika końcowego 31 zł brutto.

Teraz pora na TerraTec

W polskich sklepach pojawiły się w sprzedaży nowe karty dźwiękowe z serii TerraTec Aureon. Pierwszą z nich jest karta Aureon 7.1 Space, przeznaczona dla osób korzystających z zaawansowanych funkcji do profesjonalnego odtwarzania i edycji dźwięku. Aureon 5.1 Sky i Aureon 5.1 Fun to z kolei propozycje dla użytkowników o mniejszych wymaganiach, wykorzystujących karty dźwiękowe przy odtwarzaniu filmów DVD i w grach komputerowych – jednym słowem do użytku domowego. Warto dodać, że Aureon 7.1 Space oferuje standard dźwięku czwartej generacji (24-próbkowanie dźwięku przy częstotliwości 96 kHz, osiem wyjść głośnikowych, stosunek sygnału do



szumu powyżej 100 dB). Aureon 5.1 Sky zapewnia tę samą jakość dźwięku, przy ilości kanałów dźwiękowych zmniejszonej do sześciu. Trzecia karta Aureon 5.1 Fun jest najprostszym i najtańszym modelem, który umożliwia podłączenie sześciu głośników oraz odtwarza dźwięk 16-bitowy z częstotliwością 48 kHz.

Wszystkie karty wyposażone są w cyfrowe, optyczne wejście i wyjście. Potrafią odtwarzać efekty dźwięku przestrzennego: Sensaura 3D, EAX 2.0, EAX 1.0, A3D 1.0, I3D12, Direct Sound 3D oraz pracują w systemie full duplex. Do wszystkich kart dołączone jest oprogramowanie do nagrywania, tworzenia i obróbki dźwięku (Emagic Logic Fun), edycji plików MP3 (Musinmatch Jukebox) oraz odtwarzacz DVD.

Sugerowane ceny detaliczne brutto poszczególnych modeli to: Aureon 7.1 Space – 549,00 zł, Aureon 5.1 Sky – 479,00 zł, Aureon 5.1 Fun – 149,00 zł.

Sugerowane ceny kart:
Aureon 7.1 Space - 549 zł
Aureon 5.1 Sky - 479 zł
Aureon 5.1 Fun - 149 zł

Chroń się przed komórką

Norweska firma odzieżowa Handy-Fashions rozpoczęła sprzedaż czapki o nazwie Mobile Cap, która ma zabezpieczać użytkowników telefonów komórkowych przed rzekomym rakotwórczym promieniowaniem emitowanym przez te urządzenia.

Czapka, która z wyglądu przypomina zwykłą „bejsbolówkę” ze sportowymi nausznikami, jest, zdaniem przedstawicieli Handy-Fashions, szczytem współczesnej techniki. Wykonano ją z materiału, który „przepuszcza” dźwięk ze słuchawki i jednocześnie blokuje wszelkie (szkodliwe lub nie) promieniowanie.

Cała sytuacja z czapką jest raczej śmieszna. Jak wiadomo, zanim telefony komórkowe trafią do sprzedaży, przechodzą różnorodne testy, dzięki którym uzyskują odpowiednie certyfikaty. Jeśli jakkolwiek telefon

komórkowy byłby w stanie ujemnie wpłynąć na nasze zdrowie, nie zostałby dopuszczony do sprzedaży [heh, na jakim świecie ty żyjesz? – Frogger].

Dzięki temu, że użytkownik w czasie rozmowy przykłada telefon nie do ucha, lecz do warstwy materiału, Mobile Cap chroni przed promieniowaniem. Czapka służy też jako dodatkowa antena (tak przynajmniej wynika z informacji zamieszczonej na internetowej stronie producenta).

Australijscy naukowcy opubli-

kowali niedawno raport, który wieńczy trzy lata badań nad wpływem promieniowania emitowanego przez telefony komórkowe na mózg myszy. Wynika z niego, że korzystanie z telefonów w żaden sposób

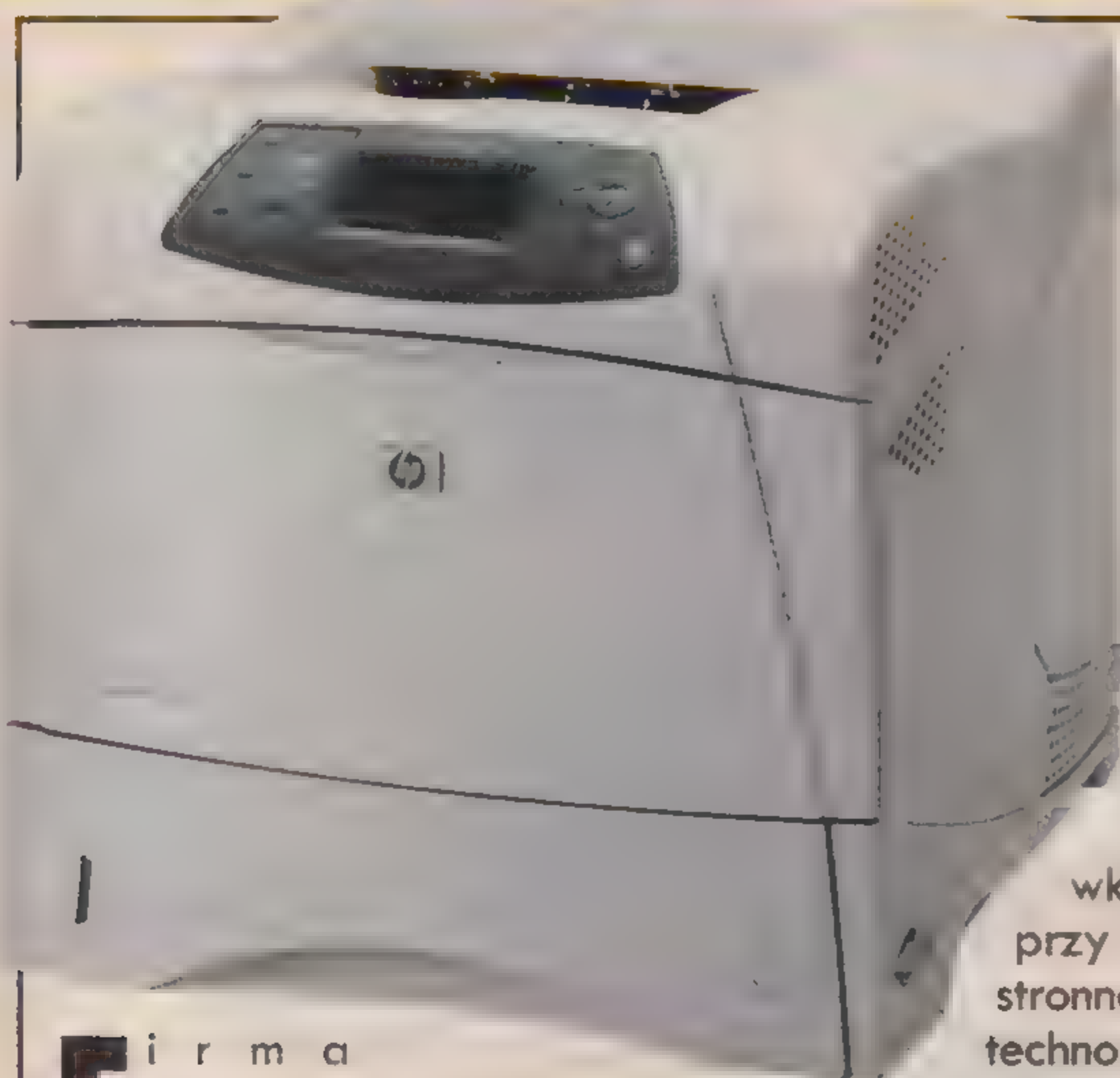
nie zwiększa ryzyka zachorowania na raka. Cena „antykórkowej” czapki wynosi 53 USD.



WebCam Mobile

Firma Creative poinformowała niedawno o wprowadzeniu do sprzedaży kamery internetowej Creative WebCam Mobile. Sprzęt przeznaczony jest do współpracy z komputerami przenośnymi i zapewnia najwyższą jakość obrazu w każdych warunkach. Kamerę można przyklepić do obudowy ekranu komputera przenośnego o grubości 10 mm i podłączyć do portu USB. Ponieważ Creative WebCam

Mobile jest lekka, a jej wymiary wynoszą zaledwie 35x10x38 mm, można bez trudu zmieścić ją w torbie na komputer przenośny. Kamera wyposażona jest w czujnik VGA CMOS, który pozwala rejestrować zdjęcia w rozdzielczości 320 x 240 i 640 x 480 oraz materiał wideo w rozdzielczości 352 x 288 (przy 30 klatkach na sekundę) oraz 640 x 480 (przy 15 klatkach na sekundę).



Drukarki HP

Drukarki oznaczone symbolami HP LaserJet 4200 i HP LaserJet 4300 są przeznaczone przede wszystkim dla zespołów pracowników. W tej kategorii należą do najwydajniejszych i zapewniają najwyższą jakość druku. Wykorzystują inteligentne wkłady z tonerem HP, są przy tym wyjątkowo wszechstronne. Zastosowano w nich technologię HP Embedded Virtual Machine. Udoskonalenia w nowych produktach obejmują: szybszy powrót do aplikacji, szybsze druko-

wanie złożonych dokumentów i wydruk pierwszej strony w czasie krótszym niż 8,5 sekundy. Do drukarki można dołączyć wiele najlepszych urządzeń opcjonalnych HP: moduł sieciowy, różne podajniki papieru, moduł do drukowania dwustronnego oraz zasobniki i akcesoria do zszywania. Wszystko to powoduje, że nowe modele drukarek pozwalają grupom ludzi wykonywać swoją pracę szybko i w dowolnie wybrany sposób.

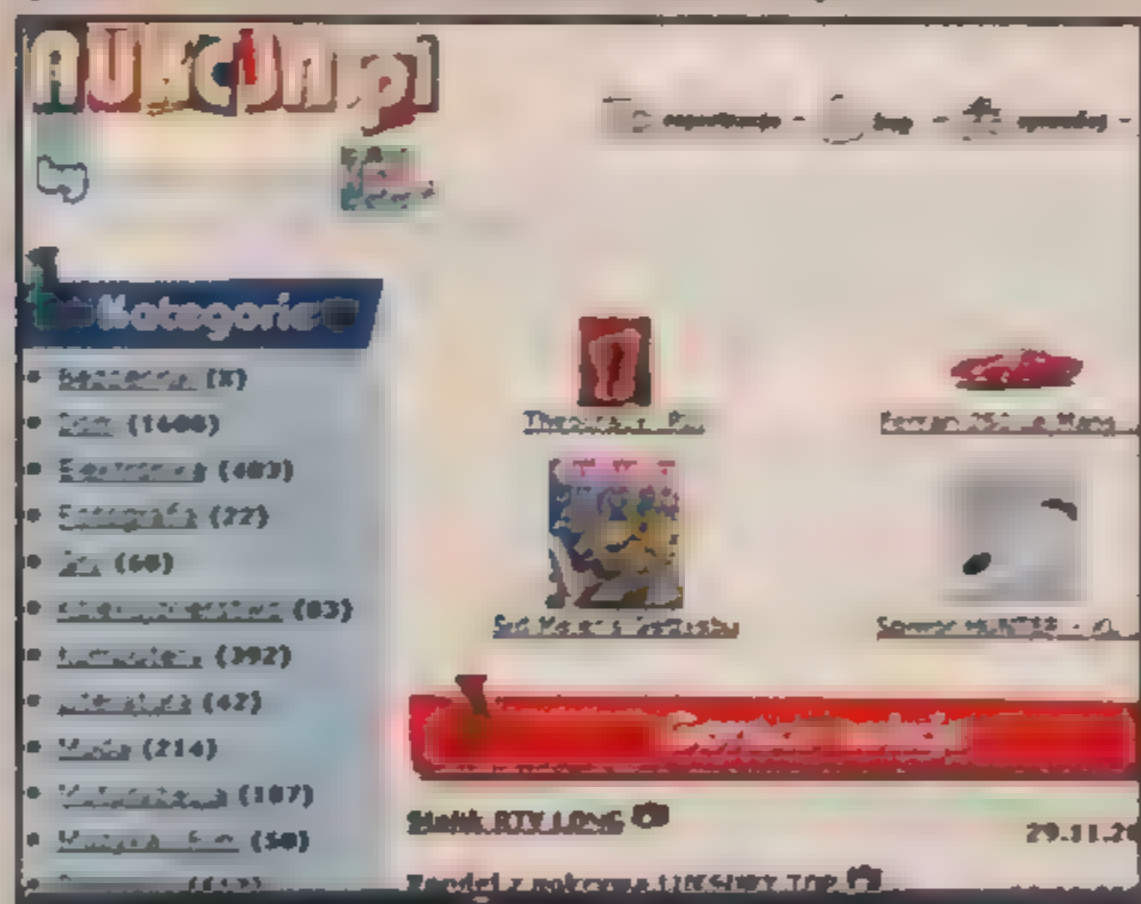
LaserJet 4200 to urządzenie kosztujące 4650 zł, natomiast za LaserJet 4300 trzeba będzie zapłacić 6650 zł.

MF

Firma Hewlett-Packard wprowadziła dwie niezawodne i inteligentne drukarki monochromatyczne.

Oszust!

Około 20 osób oszukał 24-latek, mieszkaniec jednej ze wsi pod Sieradzem, który oferował w Internecie, na aukcjach jednego z portali, sprzęt komputerowy: twarde dyski, pamięci, karty graficzne. Skuszeni ofertą nabywcy otrzymywali w paczkach trochę inne towary, niż te, które zamawiali. Najczęściej były to: ziemia, śruby, klucze lub wiertła. Zdaniem policji, która zatrzymała oszusta, co najmniej połowa nabranych zapłaciła za bezwartościowe paczki od 200 do 500 zł. „Cwanemu” aukcjonerowi grozi teraz do ośmiu lat więzienia.



TravelMate 100

Tym razem firma Acer postanowiła zaskoczyć wszystkich użytkowników przenośnym komputerem, wyposażonym w procesor Pentium III-M taktowany zegarem o częstotliwości 800 MHz, a ponadto cechujący się 256 MB pamięci RAM (z możliwością rozszerzenia do 1 GB). Sprzęt wyróżnia się też dyskiem twardym o pojemności 20-gigabajtów. Warto wspomnieć, że urządzenie zostało zaopatrzone w 10,4-calowy ekran dotykowy, który można obracać o 180 stopni. Połączenie ekranu z systemami opera-



cyjnymi Windows XP Tablet PC Edition firmy Microsoft umożliwia wykorzystanie nowych form komunikowania się z komputerem.

Komputer można wykorzystać m.in. jako tablicę do pisania za pośrednictwem specjalnego pióra. Acer TM100, ważący 1,4 kg, może się również pochwalić modemem 56 Kbps, kartą sieciową 10/100 Ethernet oraz adapterem do komunikacji bezprzewodowej Wireless LAN. Niestety koszt nowoczesnego urządzenia firmy Acer to – bagatela! – 14 600 zł.

MF

Nareszcie P4...

17 listopada był ważną datą na rynku komputerowym. Bardziej wrażliwsi czekali na ten dzień już od dość długiego czasu i wiedzą, o czym mowa. Oczywiście chodzi o procesor Intel Pentium 4 3.06 GHz z technologią HyperThreading, który właśnie od tego dnia jest dostępny – sprzedawany. W Polsce procesor kosztuje nieco ponad 3000 zł. Oznacza to, że początkowo znacznie szybsze znajdą się on w sklepach i salonach, niż w typowych komputerach zajmujących naszą branżę. Warto dodać, że dla overclockerów najnowszy układ Intelu nie jest zbyt atrakcyjny. Wszystkie chipy 3.06 GHz będą oparte o stepping C1, których stabilna praca na powiększonym chłodzeniu kończy się przy około 3.40 GHz, nawet przy podwyższonym napięciu.

i mobilny Athlon

17 listopada korporacja AMD zaprezentowała procesor Athlon XP 2200+ w wersji mobilnej, który został wyposażony w technologie PowerNow! Specjalnie z myślą o pracy w notebookach procesor posiada odpowiednik intelowskiej technologii SpeedStep, oszczędzając energię akumulatorów. Gdy tylko notebook zaczyna pracę na akumulatorach, procesor jest spowalniany – zmniejsza to wydajność, ale jednocześnie wydłuża czas pracy w tym trybie. AMD uważa, że PowerNow! jest o wiele bardziej zaawansowana od SpeedStep Intelu. Procesor jest dostępny na europejskim rynku m.in. dzięki firmie Fujitsu Siemens Computers, która oferuje go wraz z modelem notebooka AMILO A-x600. Mobilny Athlon XP 2200+ jest zgodny z gniazdem Socket A i współpracuje z 266-megabitową magistralą FSB. Ponadto został wykonany w technologii 0,13 mikrona.

Microsoft obiecuje

Microsoft obiecuje, że ulepszy częściową swoją dokumentację i komunikaty pojawiające się w przypadku wystąpienia nieprzewidywalności. Komunikaty bardzo denerwują użytkowników, którzy niebylewiedzą o co chodzi, a nie chcą zwracać się z byle drobiazgiem do sprzedawcy (który zazwyczaj wie jeszcze mniej o błędach oprogramowania niż użytkownik), niż do serwisanta. Podobna sytuacja pojawia się często w przypadku publikowanych przez firmę Redmond błędów dotyczących bezpieczeństwa systemu. Na oficjalnej stronie internetowej Microsoft Security Notification Service poinformowano jednak, że już wkrótce to się zmieni. Dobrze by było, gdyby głośni z Redmond polepszyli też działanie „budowanego” w Windows systemu odpowiedzialnego, jak rozstrząsał problem, zażyczenia.

MF

Słuchaweczka

Firma Passus rozszerzyła swoją ofertę urządzeń Bluetooth o bezprzewodową słuchawkę Anycom AHS-10 do telefonów GSM. Trzeba podkreślić, że AHS-10 to najlżejsze urządzenie tego typu na rynku – waży zaledwie 23 gramy. Słuchawka Anycom Bluetooth AHS-10 umożliwia bezprzewodowe połączenie z telefonami komórkowymi obsługującymi profil słuchawkowy: Sony Ericsson T39m, T68, T68m, T68i, R520m Nokia: 6310, 6310i. Zasięg słuchawki wynosi 10 metrów, czas rozmowy 3 godziny, a czuwania 72 godz.

Wydawałoby się, że obsługa takiego urządzenia może być trudna. Jednak wcale tak nie jest. Za pomocą jednego przycisku możesz nie tylko odebrać i zakończyć rozmowę, ale także wywołać funkcję głosowego wybrania numeru, powtórzyć ostatnio wybierany numer, a nawet oddzwonić do osoby, która jako ostatnia do Ciebie dzwoniła. Słuchawka jest już dostępna w sprzedaży. Zestaw zawiera słuchawkę, 2 klipsy na ucho, ładowarkę i instrukcję obsługi. Sugerowana cena dla klienta końcowego to około 670 zł brutto, przy czym zestaw posiada 12-miesięczną gwarancję.

MF



Uwaga na nowinki

Producenci sprzętu prześcigają się w wyposażaniu swoich urządzeń w najnowsze rozwiązania techniczne. Nie zawsze jednak wychodzi to na zdrowie użytkownikowi. Ostatnio Niemcom niespodzianką czekała posiadaczy płyt głównych z najnowszym chipsetem Intel - E7505. Okazało się, że ktoś ma problemy z prawidłową obsługą szyny AGP działającej w standardzie 3.0. Tym razem, na rzeczenie, rozwiązaniem była użycie najnowszej wersji BIOS-u, która po prostu wyłączała tę działającą funkcję.

Lata na łacie

Microsoft na początku grudnia opublikował poprawkę dla programu Internet Explorer 5.5 i 6, która definitywnie ma rozwiązać problem związany z możliwością uruchomienia przez złośliwego hakerów dowolnego programu na komputerze Internetu. Co prawda producent okien twierdzi, że ten błąd nie był zbyt groźny (alekawe czy nie jest groźne sformułowanie komuś zdanie dyskusji), ale użytkownicy Explorera nie powinni zwlekać z instalacją poprawki.

Notebooki bez ekranu

Firma ECS znana w Polsce głównie z produkcji tanich płyt głównych, zamierza rozpocząć sprzedaż notebooków pozbawionych ekranu LCD. Komputery nie będą również miały akumulatorów, przez co będzie można na nich pracować tylko w pobliżu źródła zasilania. Oczywiście do pracy będzie także niezbędny stacjonarny monitor. Jakże zatem będzie więc posiadał notebook ECS? Na pewno tęższą cenę.

Rekord Nintendo

W okresie tygodnia obejmującego Święta Dziękczynienia w USA firma Nintendo udało się sprzedać aż milion konsol Game Boy Advance. Rekord ten ma szansę zostać poprawiany w najbliższym czasie - w końcu zbliżają się święta, a Amerykanie bardzo lubią bożonarodzeniowe prezenty. I jak co roku spędzą wiele godzin na buszowaniu po sklepach.

Rewolucja we Francji

Narodowy operator telefoniczny Francji France Telecom poinformował o nowym planie mającym uratować sytuację w firmie. Francuski gigant przeżywał w ostatnim okresie spore kłopoty finansowe, jednak mimo to zapowiedział, że zaistniała sytuacja nie odbije się na zagranicznych spółkach będących pod kontrolą FT. W Polsce Francuzi kontrolują Telekomunikację Polską oraz sieć komórkową Idea. Obydwie firmy, w przeciwieństwie do swojego właściciela, trzymają się całkiem dobrze, choć ich klienci zgodnie twierdzą, że nie zawsze są zadowoleni z jakości usług i sposobu obsługi abonentów.

Kalkulator

ClassPad 300 to nowy i najbardziej zaawansowany naukowy kalkulator na świecie. Możliwościami, wyglądem oraz sposobem obsługi bardziej przypomina palmtop niż standardowy kalkulator graficzny. Zupełną nowością jest zastosowanie w nim wyświetlacza dotykowego i obsługi za pomocą rysika, a także wyposażenie go w aplikację 3D Graph, eActivity oraz Aplikację Prezentacyjną. Kalkulator Casio współpracuje z komputerem, a jego oprogramowanie będzie można wzbogacać, ściągając odpowiednie dane z Internetu. Do Casio ClassPad 300 dodano również zestaw aplikacji wspomagających samodzielną naukę.

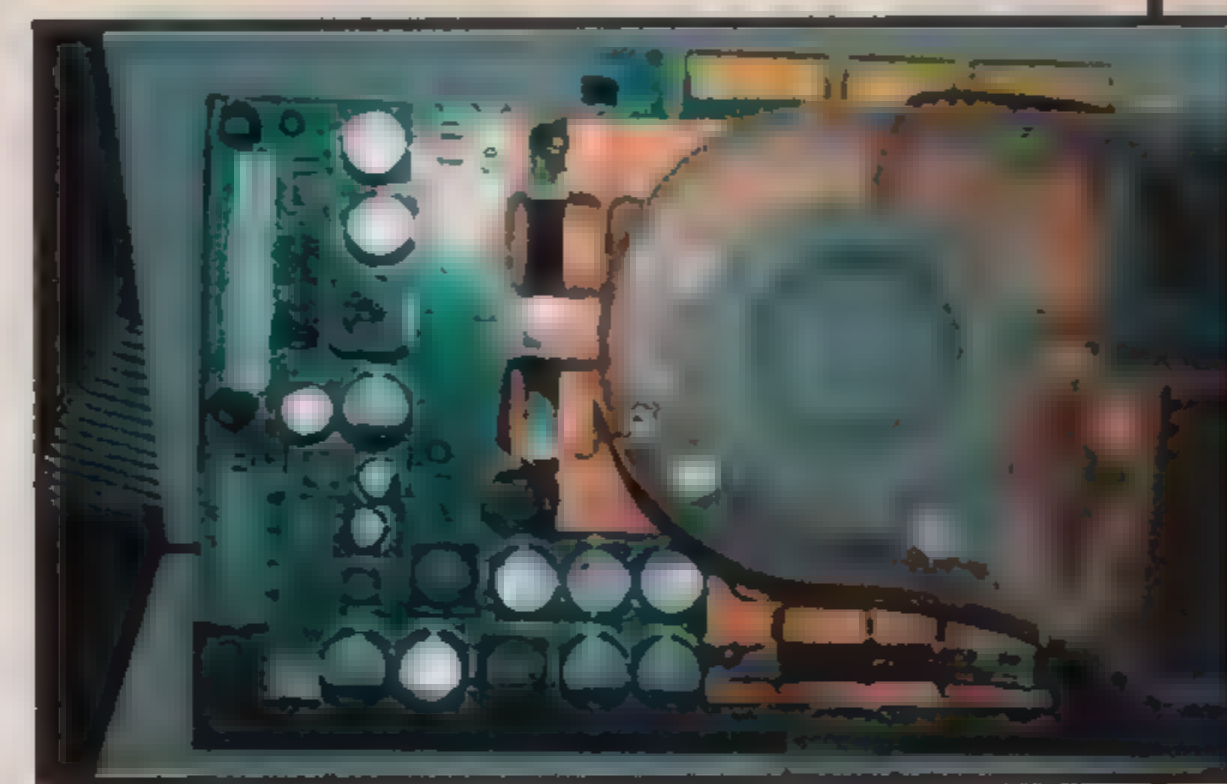
Casio ClassPad 300 to kalkulator, z którego korzystać mogą zarówno nauczyciele matematyki, jak i uczniowie na każdym poziomie nauki. W Polsce będzie dostępny w pierwszym kwartale 2003 roku w Salonach Firmowych i u partnerów handlowych Zibi. Cena nowego kalkulatora nie jest jeszcze znana.

Comdex pod lupą

Tegoroczne targi Comdex zostały zdominowane przez urządzenia niestacjonarne, od laptopów po telefony komórkowe. Liczni producenci (w tym Hewlett-Packard, Fujitsu i Acer) postawili na notebooki dla klientów korporacyjnych, z opcją rozpoznawania pisma pozostawianego na ekranie za pomocą rysika. Ceny tego typu sprzętu zaczynają się od 1700 dolarów.



W dziedzinie komputerów podręcznych nic nowego nie zaproponował lider tego rynku, Palm. (Jednak Palm jeszcze w październiku wprowadził na rynek nowe modele, Zire i Tungsten). Pojawiło się za to kilka ciekawych nowości, działających w systemie Pocket PC Microsoftu, w tym najtańszy z „pocketowych” modeli, Axim X5 firmy Dell Computer za 199 dolarów.



Czy wiesz?

Wiele osób zastanawia się, czy najnowsze karty graficzne są rzeczywiście cudem techniki, czy też stanowią tylko rozwinięcie dawno istniejących

konstrukcji. Poniżej prezentujemy zestawienie klikunastu kart (starych i nowych).

JG

	Voodoo 2	Voodoo Banshee	Voodoo 3 2000	Voodoo 4 4x00	Nvidia Riva TNT	Nvidia Riva TNT2
Technologia układu	0,35	0,35	b.d.	0,25	0,35	0,25
Częstotliwość pracy pamięci	90 MHz	100 MHz	143 MHz	166 MHz	90 MHz	125 MHz
Typ pamięci	SDR	SDR	SDR	SDR	SDR	SDR
Wielkość pamięci RAM	12 MB	16 MB	b.d.	32 MB	16	32
Funkcja T&L	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Vertex Shader	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Wielkość maks. tekstur	256x256	256x256	256x256	256x256	b.d.	2048x2048
Wbudowany RAMDAC	brak	brak	300 MHz	350 MHz	250 MHz	b.d.
Ilość tranzystorów w układzie	b.d.	b.d.	8.2 mln	14 mln	7 mln	b.d.

	Nvidia GeForce 256	GeForce 2MX	GeForce 2Ti	GeForce 3	GeForce 4MX	GeForce FX
Technologia układu	0,22	0,18	b.d.	0,25	0,35	0,25
Częstotliwość pracy pamięci	120 MHz	175 MHz	143 MHz	166 MHz	90 MHz	125 MHz
Typ pamięci	SDR / DDR	SDR / DDR	SDR	SDR	SDR	SDR
Wielkość pamięci RAM	64 MB	32 MB	b.d.	32 MB	16 MB	32 MB
Funkcja T&L	15	20	brak	brak	brak	brak
Vertex Shader	brak	brak	0.5	brak	brak	brak
Wielkość maks. tekstur	2048x2048	2048x2048	256x256	256x256	b.d.	2048x2048
Wbudowany RAMDAC	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	2x400 MHz
Ilość tranzystorów w układzie	23 mln	25 mln	8.2 mln	57 mln	b.d.	125 mln

	ATI Rage 128 Pro	ATI Radeon 7500	ATI Radeon 8500	ATI Radeon 9500	ATI Radeon 9700	ATI Radeon 9700 Pro
Technologia układu	0,25	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15
Częstotliwość pracy pamięci	140 MHz	290 MHz	275 MHz	275 MHz	300 MHz	310 MHz
Typ pamięci	SDR	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR
Wielkość pamięci RAM	32 MB	128 MB	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB
Funkcja T&L	brak	39	75	tak	tak	tak
Vertex Shader	brak	0.5	1.4	1.4	2	2
Wielkość maks. tekstur	1024x1024	1024x1024	1024x1024	2048x2048	2048x2048	2048x2048
Wbudowany RAMDAC	300 MHz	2x350 MHz	2x350 MHz	b.d.	b.d.	b.d.
Ilość tranzystorów w układzie	b.d.	30 mln	60 mln	b.d.	b.d.	~100 mln

Linux PL

Zespół PLD (Polish Linux Distribution) poinformował o zakończeniu prac nad finalną (stabilną) wersją polskiej dystrybucji Linuksa – PLD 1.0. PLD jest największą istniejącą dystrybucją Linuksa, korzystającą z systemu pakietów RPM – aktualna wersja zawiera ponad 3200 gotowych programów.

PLD 1.0 została wyposażona w dwa popularne środowiska graficzne – KDE i GNOME – pakietów programów biurowych oraz aplikacje do zastosowań graficznych. Instalację PLD 1.0 ułatwia odpowiednio zaprojektowany instalator, a o kolejne pakiety system można rozszerzyć dzięki programom Poldek oraz Apt-get, które pobiorą je z Internetu.

WebCam

Firma Creative, światowy lider w dziedzinie produktów cyfrowej rozrywki dla użytkowników komputerów osobistych i Internetu, poinformowała o wprowadzeniu do sprzedaży kamery internetowej Creative WebCam Pro Ex. Model ten przeznaczony jest przede wszystkim do rejestrowania zdjęć i sekwencji wideo. Kamera wyposażona jest w obiektyw z czujnikiem CCD i ręczną regulacją ostrości, który zapewnia ostry obraz o maksymalnej rozdzielczości 1024 x 768 (zdjęcia) i 640 x 480 (sekwencje wideo), nawet przy słabym oświetleniu. Maksymalna szybkość rejestracji obrazu to 30 klatek na sekundę. PRO eX ma wbudowane złącze USB 1.1, które umożliwia szybkie przeniesienie zarejestrowanego materiału na komputer. Kamery można podłączyć do komputera stacjonarnego lub przymocować do notebooka i monitora LCD o maksymalnej grubości 1,3 cm. Przypinany mikrofon i dołączone oprogramowanie Microsoft NetMeeting sprawiają, że znakomicie nadaje się do prowadzenia videokonferencji. Gwarancja 2-letnia, sugerowana cena dla użytkownika końcowego 325 zł brutto.



Strategicon V



Konwent Strategicon V, nad którym CLICK objął patronat prasowy, okazał się bardzo udaną imprezą – wzięło w niej udział prawie 250 osób! Największą liczbą uczestników mogły się pochwalić turnieje MAGIC: THE GATHERING zorganizowane przez Team DQ. W pierwszym turnieju nowego sezonu PoITour wystartowało aż 61 osób. Dzięki tak dużej liczbie uczestników pula nagród



wyniosła 850 zł, a zdobywca pierwszego miejsca – Adam Sierociński – otrzymał 340 zł. Turniej ProTour Qualifier Chicago, który rozegrany został następnego dnia, zgromadził jeszcze większą liczbę graczy – aż 72 osoby. Tym razem zwycięstwo i nagroda w wysokości 1000 zł przypadły Radkowi Gromko.

Równie emocjonująca była rywalizacja o Puchar Polski w grze karcianej Władca Pierścieni. W dwudniowych zawodach wzięła udział cała polska czołówka: Jacek Bąk (drużynowy wicemistrz świata), Marcin Solończak (mistrz Europy, 6. miejsce na mistrzostwach świata) oraz Adam Szewczyk (zwycięzca Maratonu Legnica 2002). Pierwszą

niespodzianką była słaba postawa Jacka Bąka, który odpadł już w eliminacjach. Ostatecznie zwyciężył Marcin Krezel z Wrocławia, który pokonał w finale Adama Szewczyka. Trzecie miejsce zajął Bartosz Figaniak, który po eliminacjach był pierwszy.



Mistrzostwa Dolnego Śląska w Warhammer Fantasy Battles oraz w Warhammer 40K także cieszyły się dużą popularnością – wzięło w nich udział około 60 osób. Tytuł

Mistrza Dolnego Śląska w WFB zdobył Krzysztof Kokott dowodzący armią Bretonii. Drugie miejsce zajął Dawid Grzesiek grający Vampire Counts, a trzecie Paweł Róg ze swoimi Orcs&Goblins.

Mistrzem W40K został Łasuch, który wystawił armię Dark Eldar. Tytuł wicemistrza przypadł Michałowi Wiśniowskiemu (armia Iron Warriors), a ostatnie miejsce na podium zajął Jan Karnowski (armia Tyranids).

AC



Telemonopol 2003

Od pierwszego stycznia 2003 abonent TP S.A. powinni mieć możliwość wyboru operatora realizującego połączenia międzynarodowe. Niestety, tak jak wiele osób przewidywało, Telekomunikacja Polska nie spieszy się z rezygnacją z monopolu na tym rynku połączeń. Dominujący operator zaczął nagle mówić o bliżej nie sprecyzowanych problemach technicznych, tymczasem wszyscy niezależni operatorzy jasno twierdzą, że są gotowi do przejęcia części połączeń zagranicznych. Jak zawsze, gdy nie wiadomo o co chodzi, chodzi o pieniądze – teraz też... Otóż w ciągu pierwszych dni nowego roku wiele osób dzwoni z życzeniami noworocznymi do bliskich za granicą. Udostępniając konkurencyjne, tańsze połączenia kilka dni później TP S.A. sama zgarnia największy zysk...

Cóż, to nie pierwszy raz, gdy okazuje się, iż wolny rynek nie obowiązuje monopolistów. Mimo zapewnień, nadal nie ma co liczyć na respektowanie zasad konkurencji na rynku połączeń międzymiastowych – Telekomunikacja Polska sprytnie wymusiła na niezależnych operatorach podpisywanie umów z klientami, chcącymi korzystać z ich usług. Miejmy nadzieję, że może w nowym roku coś się w tej dziedzinie zmieni. Jeśli nie, będziemy nadal mogli szczycić się najdroższymi i najgorszej jakości usługami telefonicznymi.

Lubimy banki w Sieci

Bankowość internetowa, pomimo kłopotów z tanim dostępem do Internetu, ma w Polsce coraz więcej zwolenników. Jak wynika z badań Imetrii, największą popularnością wśród użytkowników cieszą się bankowe witryny umożliwiające dokonywanie operacji na rachunkach. Co dziwne, praktycznie nieodwiedzane są witryny informujące o nowych produktach i usługach bankowych.

Tajemnicze promienie

Pewna Holenderka twierdzi, że procesor Pentium emituje jakieś tajemnicze, szkodliwe promieniowanie... Według niej, praca na nowym komputerze powoduje u niej wysypkę. Objawy te podobno nie występowały, gdy wcześniej pracowała na 486. Co ciekawe, żaden z lekarzy badających to tajemnicze schorzenie nie potwierdził, że przyczyną może być procesor. Mimo to kobieta postanowiła podać do sądu... firmę Intel. Ciekawe, co w tej sytuacji powie sąd? My możemy poradzić zmianę platformy sprzętowej – Macintoshe są powszechnie uważane za bardzo przyjazne komputery, więc może i wyleczą wysypkę?

Dla konsolowców

W kioskach pojawił się najnowszy numer magazynu CLICK! KONSOLE. Biorąc pod uwagę wasze wcześniejsze opinie, w tym wydaniu zwiększyliśmy objętość recenzji. Życzymy miłej lektury...

3 po trzy...

Przed wszystkim Randall uroczycie i świątecznie wita nowego członka (hem, hem) redakcji, jakim jest Joel (rodzice nazwali go Michał Zacharzewski, ale Randall uważa, iż Joel brzmi lepiej). I z niekłamną ulgą jednocześnie Randall żegna odchodzącego w niepamięć Kroogera, który członkiem (hem, hem) redakcji ku zadowoleniu Randalla być przestał. Dlaczego ku zadowoleniu? Ano dlatego, że Krooger bez litości katował uszy Randalla swoimi hitami MP3 w rytmach „umca, umca” na pełny regulator. Teraz wreszcie Randall może w spokoju pracować...

Tak i nie

Wiem, że zapewne olejecie ten głos, który do was dotrze, ale to nic.

Nie to żebym was nie lubił a wręcz przeciwnie. Chciałbym wyrazić swą opinię na temat zmian, które pojawiły się od czasu waszego ostatniego nr tj 12/2002. Bardzo mnie zasmucilo gdy zobaczyłem, że zniknęły podpisy pod obrazkami. Była to jedna z największych zalet waszego pisma. Ich autor był (a raczej jest) genialny. Wymyślał zabawne, humorytyczne podpisy czasami do nudnych i nic sensownego nie przedstawiających obrazków. Zawsze zaczynałem recenzję gry od przejrzenia podpisów pod screenami, a przy okazji ich samych. Teraz nawet nie chce mi się zwracać uwagi na screeny, które są tak ważne przy recenzji. Proszę jeśli to możliwe o przywrócenie tych podpisów.

To nie takie proste. Do niektórych gier dało się robić podpisy dowcipne, do innych bardziej „poradnikowe”, ale jeszcze inne wychodziły chałowo. Zdecydowaliśmy się więc wylać dziecko z kąpielą...

Jestem bardzo wdzięczny wam za postaranie się i załatwienie tak znanej gry, jaką jest Etherlords!

Chciałem ją mieć od dawna

a teraz będę miał. My congratulations! Choć muszę przyznać że waszych gier nawet normalnie do CD-ROMu nie wkładam, bo są do kitu. Nie wliczając Carmaggedona, Heli Heroes, Speed Busterds i Toon Cara, ale tę ostatnią miałem wcześniej. Liczę, że teraz to się zmieni.

To tak jakbyś powiedział, że jakaś laska ma wszystko do kitu oprócz biustu, tyłka, nóg, oczu i włosów... :) Zauważ, że wymienileś jako dobre 5 gier tylko z ostatnich numerów!

A największe brawa należą się autorom mych dwóch ulubionych działów. Autorowi Clickersa oraz Randallowi i jego genialnemu działowi z listami. Nie raz się popłakałem ze śmiechu czytając te teksty. Tak trzymać. Ostatnio Randall był krytykowany. Randall nie przemuj się, bo jesteś the best. Twój sposób odpowiadania na listy jest spoko. Rób to dalej, tak jak robisz.

Ash

Randall nie przejmuj się. Randall jest nieprzemakalny. Na temat krytyków Randall zna dwa przysłowia. Pierwsze brzmi: „Krytyk i eunuch z jednej są parafii. Obaj wiedzą jak, żaden nie potrafi”, a drugie, to: „Cóż może obchodzić tysiącletni dąb, że jakaś świnka czohra się o jego pień?”.

Wyczailem was

Dopiero niedawno wyczailem wasze pismo w kiosku i od razu postanowiłem do was napisać. Mam kilka prośb:

1. Napiszcie pare adresów WWW, śmiesznych stron i takich z których mógłbym ściągnąć jakąś starą, fajną grę.

2. Zawsze w Clicku są zarqbite CD z czadową grafą, ale prosiłbym o jakiś fajny RPG.

3. Chciałbym was prosić, aby w Clicku zamieszczano o kilka listów od fanów więcej [byłoby fajniej].

I to by było na tyle. A tak przy okazji Frogger i Randal i cały Click jest O.K.

Gal anonim

1. Rany Boskie, ile ja dostaję takich listów! Czy wy wszyscy nie umiecie korzystać z wyszukiwarek??? Wpisz www.google.com. Potem wpisz słowo „dowcipy”, każ szukać po polskim Internetcie, a wysypie Ci tysiąc stron.

2. Z role-playing generalnie są kłopoty. Nad czym, jako miłośnik tego gatunku, szczerze ubolewam. Ale będziemy się starać.

3. Czasem na listy mamy stronę, czasem dwie. Zależy od tego ile nowych gier się ukazało. Recenzje są jednak ważniejsze.

Sam jesteś lamer!

Ostatnimi czasy coraz częściej zadawałem sobie pytanie: czemu takie lamerskie pismo jak wy istnieje i ma się dobrze, a ś.p. super, boski Secret Service zbankrutował? Dlaczego tak się stało? Przecież w SS-ie było wszystko. Działy tematyczne, profesjonalne recenzje i świetna szata graficzna. Co miesiąc w Przeciokach ludzie deklarowali wierność SS-owi. A jednak Secret upadł. Nie myślałem nawet, że to mną tak wstrząśnie. Przez trzy miesiące od upadku pytałem w kioskach o SS aż sklepikarki zaczęły się mnie bać. Potem zacząłem kupować was mając nadzieję, że wypełnicie pustkę powstałą w moim życiu. Miałem wobec was wysokie wymagania bo połowa redakcji pracowała kiedyś w SS-ie. Niestety srode się zawiodłem. W niczym nie przypominał Secreta. Kiepskie recenzje, brak stałych działów tematycznych (jak choćby Cyberpunk, Felieton, X-Files, Kroniki RPG, Star Wars) i jeszcze to poczucie humoru... Nigdy nie zapomnę jak w którymś numerze napisaliście że kawały zawarte w Głupkach z Kosmosu są niesmaczne. To ciekawe jakie kawały wy lubicie. Może o Masztalskim i jego nieodłącznym towarzyszu Eciku (albo jakoś tak). Czy wy naprawdę myślicie że tworzycie dobre pismo? Jeśli tak to obrażam.

Z poważaniem Gonzurin

PS. Wiem że ten list nie ma tak naprawdę żadnego sensu, ale w jakiś sposób musiałem rozładować frustrację.

SS zbankrutował, bo nikt go już nie chciał czytać. Między innymi dlatego, że mnóstwo miejsca było zapełnione takimi bzdetami, o których piszesz. Jeśli chodzi o Głupków z kosmosu, Randall własnoręcznie

napisał, że to jest syf w związku z czym opinia ta jest ogólnie obojętna. Żarty w tej grze są nie tylko niesmaczne, ale przede wszystkim debilne. Ot, tak mniej więcej dla ludzi z IQ szympansa drogi, kolego Gonzurin (a propos, czy to jakiś rodzaj malpy?).

Dajcie Final Fantasy i nie czepiajcie się Randalla

Chciałbym już na wstępie napisać, że Art Of Magic jest świetny! Czy jest chociaż najmniejsza szansa, abyście dali do któregoś Clickal grę z serii Final Fantasy (7 albo 8). Jeżeli nie, to dlaczego? Czy grę, która zostanie umieszczona na CD wybiera jedna osoba, czy robi to cała redakcja? Dlaczego wszyscy czepiacie się Randalla? W ostatnim Clicku! Ktoś napisał, że jest on „hamski”. A on ma specyficzne poczucie humoru (istnieje też coś takiego jak tolerancja). Co jest powodem tak głębokiej (powiedzmy braterskiej) miłości między Randalem a Froggerem? Czy często otrzymujecie wulgarne listy od czytelników?

Miecho

Final Fantasy zajmuje za dużo płytek. Musielibyśmy znacząco podnieść cenę, a tego by przecież nikt nie chciał, prawda? Generalnie publikujemy gry umieszczone na jednej płytce, a od czasu do czasu na dwóch płytkach (np. w tym numerze). Proces wybierania programów wygląda następująco: wysyłamy ofertę do dystrybutorów gier, otrzymujemy listę tytułów, które można kupić wraz z cennikiem, Frogger wybiera programy, które mu się podobają, Randall wykreśla z listy te bzdziwne i wybiera hitowe gierki. Hitowe gierki idą na płyty, wy przysyłacie mnóstwo pochwalnych listów :).

Frogger kocha Randalla jak starszego, mądrzejszego brata, od którego może się wiele nauczyć zarówno w materii prywatnej, jak i zawodowej. Dziewczyna Froggera jest z tych nauk zadowolona, choć oczywiście i tak wie, że nie ma to jak ręka Mistrza :) [Tak, faktycznie w kwestii ręki, szczególnie prawej, Randall jest nieźle oblatany – Frogger]

Jeśli chodzi o wulgarne listy, to niestety jest to zbrodnia każdej redakcji. Kiedy Randall pracował w radio, zdarzały się również telefony o wulgarnej treści. Szczególnie często trafiało się to nocami, kiedy audycje prowadziły dziewczyny. Cóż, nocna pora i żeński głos budzą widać niezdrowe emocje u różnych frustratów.



W KRZYWYM
ZWIERCIADLE

Opowiadania • Recenzje • Przegląd filmów TV • Kino & DVD

Science-Fiction • Fantasy • Horror

Wydanie specjalne z CD **CLICK!**

FANTASY

10.99 zł (w tym 7% vat)

grudzień 2002 (7/2002) • indeks 358932

Tuż przed premierą

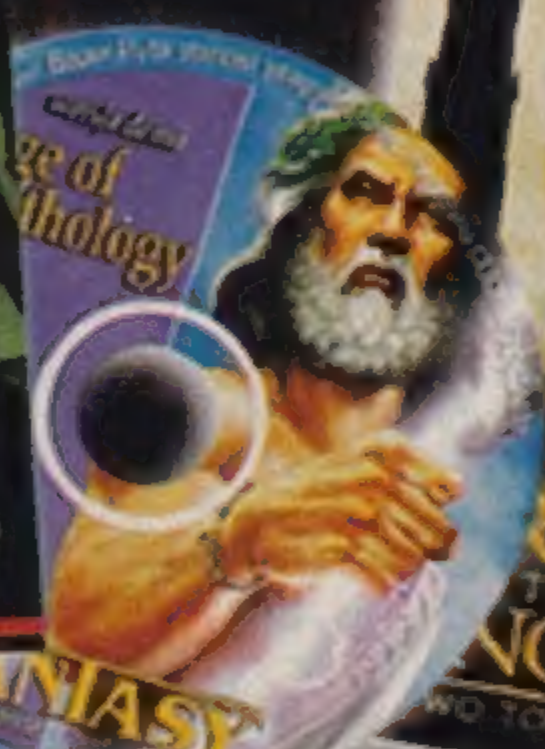
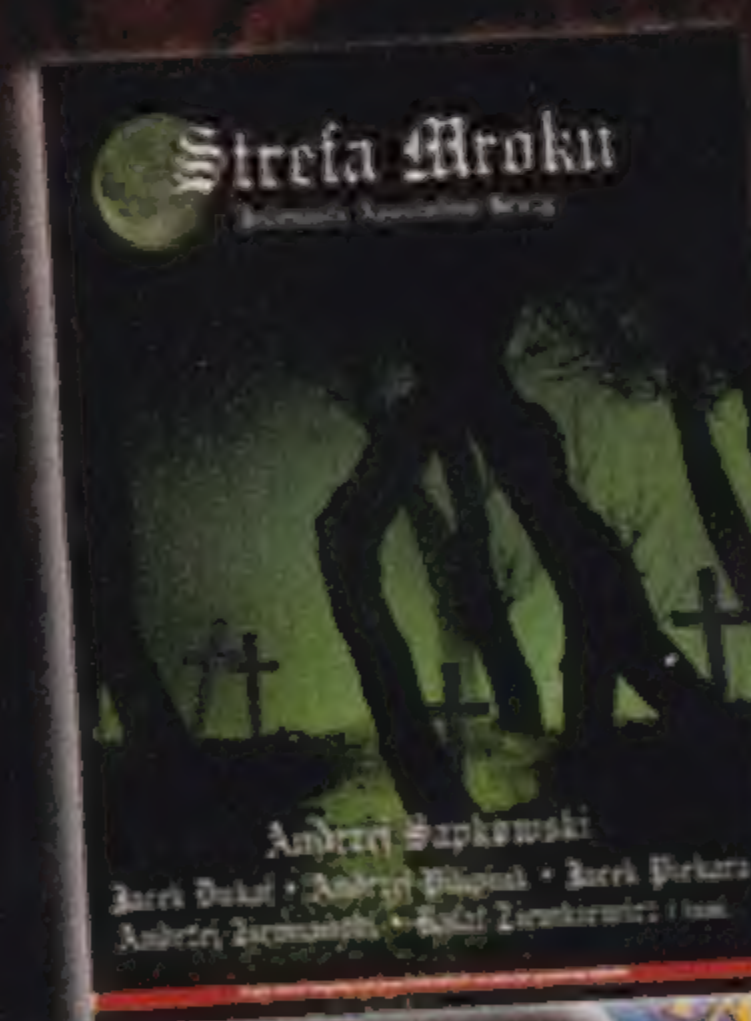
Harry Potter

Dyskretny urok smoczych jaj

DragonBall

Znajomi Frankensteina

Słynne potwory



Wywiad z
**Adrianem
Chmielewskim**

Tylko 10.99 zł

Już 10 grudnia

W najnowszym numerze:

- antologia najlepszych polskich opowiadań grozy
- 2 mega plakaty
- płyta CD



HOTEL GIANT ZA 29.99

Już w sprzedaży!

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać
grę

Dwustronna
zawieszka na drzwi
(Na drugiej stronie jeden
z sześciu śmiesznych tekstów)

Płyta CD
z grą

Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze oraz
wkładkami do płyty

Dokładna
instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży znajduje się nowa gra - Hotel Giant za 29,99 zł! Wciel się w rolę właściciela hotelu, motelu bądź malutkiego zajazdu, zaprojektuj jego wnętrze i zarządzaj finansami i wszystkimi innymi aspektami działalności tak, by ściągnąć do niego jak najwięcej gości - co ważniejsze, zadowolonych gości! Nie będzie to łatwe zadanie, ale warto spróbować! Gdy będziesz grał, zawieś na drzwiach naszą zawieszkę - nikt Ci nie będzie przeszkadzał! Poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

Już w kioskach nowa
eXtra Gra - Wielkie Hity:



Baldur's Gate

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!

Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już w kioskach nowa

eXtra Gra 100% Sportu:

SKI PARK

MANAGER
Zbuduj swoje Zakopane

za niewiarygodnie niską cenę 19.99 zł

**JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM**